ISSN 0243-1327

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation

N°14 12F SUISSE 4 FS BELGIQUE 90 FB CANADA 2 $C



Wargames, Jeux de Rôle, Ludotique...

ES délais qui vous étaient laissés, dans le n° 13 de Casus Belli, pour répondre à notre questionnaire CB Echo furent un peu trop brefs. Pour tous ceux qui ont hésité à nous le renvoyer, nous repoussons la date limite jusqu'à fin mai 83, mais ajoutons que cette page pourra toujours servir à ceux qui veulent exprimer leur opinion sans avoir le temps de rédiger une longue lettre, même passé cette date.

Des premières réponses qui nous sont parvenues, la conclusion est simple : *vous voulez plus de tout !*

Avec, heureusement, des nuances.

L'information sur les produits et les activités, animations, clubs, prend beaucoup d'importance, devant les articles de fond sur un jeu, puis les scénarios additifs, pour Squad Leader notamment, et pour divers jeux de rôle. Les programmes pour micro ont beaucoup d'amateurs, mais manque de chance, personne n'est d'accord sur la marque, il fallait s'en douter !

En attendant les résultats complets, dans le C.B. n° 15 du 15 juin, je vous laisse aux flots tourmentés du Pacifique le mal nommé, ou à la plume grinçante de notre invité de marque, Robert Sheckley.

CASUS BELLI N° 14
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 563-01-02

Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur Général : Paul Dupuy
Directeur adjoint : Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier : Jacques Behar.

Rédaction :
CASUS BELLI
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 563-01-02
Périodicité : bimestrielle
Rédacteur en chef : Didier Guiserix
Illustrations : D. Guiserix
Maquette : D. Guiserix
A. Pernelle

Services commerciaux
Marqueting et développement : Christophe Veyrin-Forrer
Abonnements : Elizabeth Drouet
assistée de Patricia Rosso
Vente au numéro : Bernard Heraud
Relations extérieures :
Michèle Hilling
Publicité :
Isabelle Blanchard
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 563-01-02

Imprimerie :
DEFI-PARIS
Tél. : 362-87-15

Composition :
CELBÉ-Compo
Tél. : 464-70-24

Dépôt légal n° 391
2e trimestre 1983
Commission paritaire n° 63.264

NOUVELLES DU FRONT

Premier tournoi du Var de "A. D & D"

Le virus a gagné Toulon !

Toulon. — L'épidémie ne pourra plus être enrayée... Au pays de la Marine, les paladins se font rare et un gros "Cure disease" n'y suffira pas. La maladie a gagné : le virus *D & D* est impitoyable. En guise de thérapeutique collective on a tenté de rassembler quelques malades et de les faire combattre entre eux... Peine perdue !

Une douzaine de ces patients en sont au stade chronique : Maîtres du Donjon. Quarante autres sont déjà assez atteints pour s'engager dans un tournoi et jouer pendant deux jours sans faillir (c'est ce que les spécialistes appellent le stade "advanced"). Mais il y a plus grave : les microbes ont profité de ce rassemblement pour s'attaquer à d'autres organismes et trente passants ont contracté la maladie du *role playing*.

Il ne vous reste qu'à imaginer ce rassemblement d'intoxiqués pendant tout un week-end près d'une plage où souffle le mistral ! Cette fâcheuse (?) application de "Control Winds" ne peut que porter les germes très loin... Les plus atteints avaient fait le chemin depuis Montpellier, Aix-en-Provence, Nice, Marseille et même depuis le Morbihan...



L'équipe gagnante

L'opération baptisée "premier tournoi du Var" était organisée par le Parabellum Club Varois en liaison avec l'Université de la Garde (elle aussi contaminée, le Trolling Club de la Garde et le "Manillon". Certains ont tendance à spupçonner ces entités d'avoir voulu développer les germes de la maladie plutôt que de les exterminer...

Ceux qui les ont aidés sont également accusés : *Casus Belli, Jeux actuels, Jeux Descartes* et même les organismes municipaux de la ville de Toulon ainsi que le journal *Var Matin*. Si cette rumeur se confirmait on pourrait dire qu'ils ont parfaitement réussi leur coup...

On chuchote, à Toulon, que les coupables voudraient recommencer très bientôt... Méfiance !

Michel Serrat.

Au palmarès

Par équipes :

1) *Trolling Club de la Garde* : G. Beltramont, P. Corenti, M. Focon, T. Ladevese, M. Mihri.

2) Equipe composée de : M. Breban, M. de Vincenzi, J.-P. Gauthier, A. Nieto, M. Pantel, P. Rochard.

Individuels :

1) Jean-Philippe Gauthier (Ecole nationale de Physique, Marseille).
2) François Steque (Parabellum Club Varois).

Stylistes :

1) Loïc Cloerec (Port-Louis, Morbihan).
2) Didier Bracher (P.B.C.V.).

Première féminine : Laurence Czuckermand (Hyères).

Meilleur clerc : Thierry Ladevese.

Les deux derniers prix sont des prix spéciaux).

Le système de notation

Plusieurs classements ont été mis au point : équipes, individuels, "style" et Maîtres de jeu. Ils ont été établis en fonction des éléments suivants :

Par équipes : pour chaque module une série d'actions efficaces ont été dictées par les créateurs du module et les autres DMs et il leur a été affecté une note qui, ajoutée au résultat de l'équipe, donnait une note sur 50 points.

Individuels : classement établi sur 100 points par module en fonction des actions décidées ou effectuées par le joueur et de son utilisation des possibilités de son personnage.

"Style" : une note sur 100 points a été attribuée à chaque joueur et lors de chacune de ses trois aventures, par les différents DMs en fonction de la manière dont le joueur manipulait les caractéristiques particulières de son personnage : alignement, classe, race, intelligence, sagesse, etc. Ce classement constitue donc celui des joueurs de jeux de rôle au sens premier du terme.

Classement des DMs : chaque joueur disposait de 10 points qu'il avait à répartir à la fin des deux journées aux maîtres de jeu qui avaient dirigé ses aventures.

La foire de Marseille

HISTOIRE de s'échauffer en vue de leur tournoi, les mordus du club de Toulon étaient venus faire un tour à la foire de Marseille qui accueillait le "premier salon des jeux de l'esprit".

Sur le salon lui-même, pas grand chose à dire : les jeux vidéo étaient présents avec Atari, Vectrex (le nouveau système à écran intégré mais noir et blanc) et Mattel qui, en guise de jeu d'esprit, présentait surtout sa nouvelle batterie/boîte à rythmes. Les gros éditeurs comme Miro ou Nathan étaient absents, la manifestation fut un peu pâlichonne, et les démonstrations des diverses fédérations présentes (échecs, tarots, etc.) dispersées dans divers lieux n'arrangèrent rien.

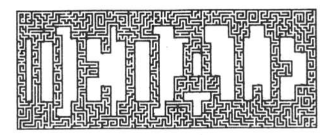
La démonstration de jeu de simulation fut un des moments les plus animés et eut la chance de se produire sur le podium.



Les joueurs toulonnais étaient venus en masse, et tout l'après-midi du dimanche, des joueurs de passage purent s'initier à une table où l'on jouait à... **Donjon et Dragon** avec une boîte de base en français (en fait un prototype, la parution étant prévue pour le mois de mai), ou bien observer d'un œil étonné un "donjon" de haut niveau autour duquel des membres du club donnaient des explications aux spectateurs.

Un des membres du Parabellum Club Varois tenta de faire une démonstration de wargame, mais assailli de questions, sa partie ne dépassa pas le deuxième tour, et il finit la journée aphone.

Les figurines ne manquaient pas à l'appel, et l'ensemble permit de découvrir une moisson d'amateurs marseillais et de les aiguiller sur les clubs de la ville.

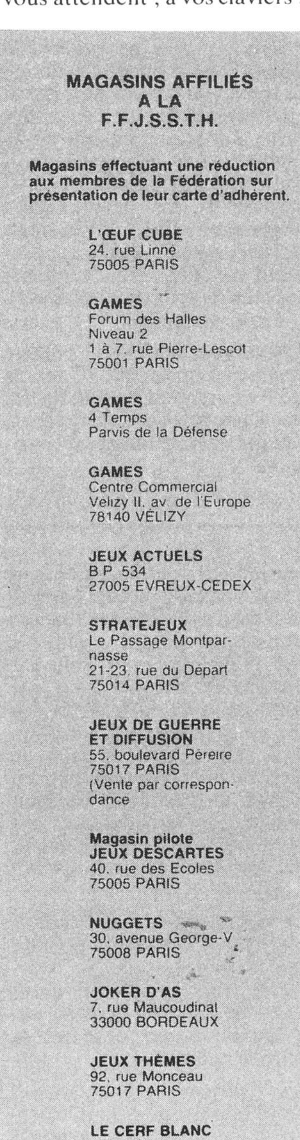


Et bien non, nous ne laisserons pas désespérer plus longtemps les aventuriers téméraires qui brûlent de pénétrer au cœur de Dédale. Nous leur livrerons aujourd'hui le mot de passe manquant à notre dernier numéro. Dix petites lignes de programme, insouciantes, avaient fait sécession en refusant de rejoindre le gros de la troupe. Les voici rappelées à l'ordre :

```
8080 NEXT N
8090 FOR N=Q TO 40
8100 LET E=USR (S+4)
8110 IF INKEY$="" THEN NEXT N
8120 LET P=Q
8130 LET M=15.5
8140 LET U=Q
8150 LET O=Q
8160 GOSUB 300
8170 DIM F(8)
8180 LET F(1)=INT (RND*T)+1
```

Une dernière précision toutefois, la ligne 3630 ayant quelque peu été grignotée par l'impression, il faut lire "plutôt avariée cette nourriture".

Les 7 560 pièces du labyrinthe vous attendent ; à vos claviers !



MAGASINS AFFILIÉS A LA F.F.J.S.S.T.H.

Magasins effectuant une réduction aux membres de la Fédération sur présentation de leur carte d'adhérent.

L'ŒUF CUBE
24, rue Linné
75005 PARIS

GAMES
Forum des Halles
Niveau 2
1 à 7, rue Pierre-Lescot
75001 PARIS

GAMES
4 Temps
Parvis de la Défense

GAMES
Centre Commercial
Velizy II, av. de l'Europe
78140 VÉLIZY

JEUX ACTUELS
B.P. 534
27005 EVREUX-CEDEX

STRATEJEUX
Le Passage Montparnasse
21-23, rue du Départ
75014 PARIS

JEUX DE GUERRE ET DIFFUSION
55, boulevard Pereire
75017 PARIS
(Vente par correspondance)

Magasin pilote JEUX DESCARTES
40, rue des Ecoles
75005 PARIS

NUGGETS
30, avenue George-V
75008 PARIS

JOKER D'AS
7, rue Maucoudinal
33000 BORDEAUX

JEUX THÈMES
92, rue Monceau
75017 PARIS

LE CERF BLANC
2, rue Chestien
34000 MONTPELLIER

DÉMONSTRATION de Donjon et Dragon à **Nîmes,** le samedi 7 mai à 19 h 30, dans la boutique Jeux Jouets, rue de l'Aspic.

Démonstration ou mini-convention ? Il est prévu d'y rencontrer des membres de l'Atoll (de Toulouse), du Parabellum Club Varois (de Toulon, ils sont partout !), de France double R qui distribuera D & D en France, et peut-être de Casus Belli, sans compter ceux qui viendront sans prévenir !

Angers, ville d'art, abrite en ses murs une autre association nommée *Vopaliec SF*. Très active, celle-ci publie régulièrement un zine qui, preuve de sérieux, en est à son numéro 43. Or, mine de rien et sans le crier à tout vent, *Vopaliec* (le zine) nous parle ici des parties de D & D disputées durant telle convention de SF angevine, là du tournoi de Donjon organisé par l'association...

Bref, *Vopaliec*, même s'il n'existe pas de club de jeu officiel, sert de point de rencontre à un bon paquet de joueurs de la région. Pour les joindre, contactez Vopaliec SF, 37, square des Anciennes-Provinces, 49000 Angers, tél. (41) 68.40.15.

Des soirées AJT

L'AJT est le nouveau club parisien de jeux de simulation qu'il faut fréquenter : logés dans les locaux de la boutique Stratéjeux, dès que finit la journée, les membres de l'Association des Jeux de Tactique s'embarquent dans divers jeux de rôle et autres wargames. Les titres sont assez éclectiques, de *D & D* à *Call of Chtullu* en passant par *Daredevils*. Côté wargame on joue pour l'instant surtout à *Squad Leader*...

L'AJT est ouvert à tous, le soir, de 20 h à 24 h, mais surtout le dimanche et le lundi de 13 h à 24 h.

Tous renseignements à la boutique Stratéjeux, le passage Montparnasse, 21, 23, rue du Départ, 75014 Paris. Tél. : 321.69.52. Attention, **l'AJT** organise un *tournoi de D & D* fin avril... et en prépare d'autres.

METZ



Pas mal de clubs, pour signaler leur existence, nous envoient leur annonce en forme de récit d'ambiance. C'est amusant, mais si nous les passions tous, on leur trouverait un "air de famille" bigrement prononcé !

Il fallait quand même en publier un pour dire que le genre existe, et ce sera celui du club de **Metz :**

"Essuyant d'un revers de la main la sueur qui perlait à son front, Vif Argent se pencha sur le cadavre d'Adrod le Magicien. Il tira à lui un morceau de parchemin qui dépassait de la poche de son ennemi et le déplia avec précaution.

Le texte avait été écrit de la main d'un Sage, voici bien des générations, mais Vif Argent savait qu'il n'était que la copie d'un parchemin encore plus ancien : "A Metz, le club L'Epée Reforgée *s'installe au* Centre Culturel Victor-Desvignes, 2, rue Paul-Chevreux. *On y joue tous les samedis à partir de 14 heures aux jeux de rôle, à Squad Leader, à Aces of Aces"...*

Vif Argent sourit. Il avait retrouvé le Texte Sacré. Il cracha sur le corps de son ennemi et repartit par où il était venu".

Région Rhône-Alpes

On jouera, parmi des tonnes d'autres activités, durant la Troisième Semaine de la Science Fiction proposée par l'association Rhône-Alpes SF, du 4 au 10 mai à **Roanne.**

Tous renseignements auprès de Rhône-Alpes SF, Centre Werlé, 12, avenue de Paris, 42300 Roanne (tél. (77) 64.52.82) ou au Syndicat d'Initiative (tél. (77) 71.51.77).

Des commerçants qui ne pensent pas qu'à vendre, mais sont aussi au service de leur clientèle, organisent une semaine de démonstration de wargames et de jeux de rôle, du 30 mai au 4 juin 1983, pour votre plaisir et votre information.

— **Le Fou Allié,** 3, passage de la République, 38000 Grenoble. Tél. (76) 44.25.17.

— **A Vous de Jouer,** 30, cours de la Liberté, 69003 Lyon. Tél. (7) 860.88.49.



Petites annonces

Recherche d'adversaires

Thierry, 15 ans, cherche partenaires habitant région Corbeil-Essonnes, du même âge, pour wargames et D & D. Tél. 075.22.22 après 18 h 30 (demander appt Bothorel).

Recherche amateurs combat naval, figurines 300, carte 100 × 160, thème pacifique, rules simp. attract. Possibilité recevoir chez moi. R.F. Fiquet, 8, rue A.-Payen, 75015 Paris. Tél. 566.96.60.

13 ans, débutant, cherche partenaires wargames dans Lyon et banlieue. Contacter Rémi Lemaire, 83, rue du Diot, Fontaines-St-Martin, 69270 Fontaines-sur-Saône.

Ch. partenaires pour jouer et éventuellement former un club de D & D. S'adresser à Yann Kinot, 15, allée des Chênes, 60330 Lagny-le-Sec. Tél. (4) 453.53.01.

Ch. partenaires s'intéressant aux wargames ou jeux de rôle dans la région de Rodez. S'adr. à Christophe Cueille. Tél. 46.16.22 La Fumade, 12850 Onet-le-Château.

Cherche amateurs pour créer un club de jeux de simulations stratégiques, secteur Cholet. Jean-Pierre Brochon, La Séguinière, 49300. Tél. (41) 65.81.68.

Joueur fanatique de AD & D cherche D.M. rég. assez proche Roubaix, pour cause démission de celui du groupe (14 ans). Pour tout contact, appelez au 36.67.30. Arnaud Bailly.

Cherche partenaire débutant (13 ou 14 ans) habit. près de Cambrai. Frédéric Sartiaux, 8, rue Pasteur, 59400 Fontaine-Notre-Dame. Tél. 81.45.88.

Cherche Maître de Donjons pouvant apprendre à un jeune apprenti les ficelles du métier. Merci. Mathieu Kassovitz, 6, Cité Prost, 75011 Paris. Tél. 371.31.71.

Cherche partenaire pour jouer à Squad Leader par correspondance. Emmanuel Monnet, 34, rue des Ponts, 78290 Croissy-sur-Seine.

Clubs

Roleplayers, wargamers, amateurs de dragons, de micros, de batailles et autres, venez tous les samedis à 15 heures au Foyer Haillanais (région bordelaise). Tél. 34.05.50.

Georges Chloupek, 123, rue des Mésanges, 62155 Merlimont, tél. 16 (21) 94.93.17 ou 05.00.68 recherche coéquipiers pour fonder club wargames "figurines". Possède matériel guerre 39.45 et romaine.

La **convention annuelle du Club Rouennais de Jeux d'Histoire** aura lieu les 21 et 22 mai à la Maison St-Sever à **Rouen.** Y seront disputées des parties de figurines antiques (6e édition du *W.R.G.*) et napoléoniennes, des parties de *Donjons et Dragons*, et enfin des parties de *Squad Leader* et de *Cross of Iron* (éventuellement de *Crescendo of Doom*, pour les amateurs avertis).

En plus de la convention du club se tiendra du 6 au 11 juin une exposition de figurines militaires et fantastiques dans les locaux de la Maison St-Sever. Club Rouennais de Jeux d'Histoire, 10-12, rue St-Julien, 76100 Rouen.

Convention des 14-15 mai 83 en Lorraine

Elle a déjà un nom : **Fusion** ! car les amateurs de diplomacy, wargames, jeux de rôle doivent tous s'y retrouver harmonieusement. Le programme est simple : un tourbillon effréné de parties acharnées, de démonstrations et discussions libres, ventes aux enchères de jeux usagés, figurines originales, "lâchers" de fanéditeurs débordés dans les couloirs ; on y boira, on y mangera et tout cela pendant près de 36 heures. Organisée conjointement par le club de Nancy *Les Loups du Téméraire* et le fanzine de jeux par correspondance *Enyo* soutenue par *Casus Belli*, *Simulations*, ainsi que de nombreux fanzines de diplomacy postale. Ce joyeux week-end a toutes les chances d'être réussi.

Venez nombreux et entraînez vos amis après nous avoir contacté à *Fusion* !

Les Loups du Téméraire, Centre Social Haut-Rivage, 54130 Saint-Max. (Réponse assurée si timbre et adresse ! Si, si !!! Il y en a qui oublient).

— Ligne de bus à partir de la gare.

— Possibilité de couchage dans les tanières.

— Inscription inférieure ou égale à 20 F.

2e manche des championnats de Lorraine

La 2e manche des championnats de Lorraine de wargames aura lieu le week-end du 1er mai et se déroulera sur le jeu *Eylau 1807* ; jeu sélectionné par les participants de la première manche qui, elle, s'est déroulée sur les jeux *Austerlitz* de J.-P. Défieux et *Gergovie* de X. Jacus (tous deux jeux d'initiation).

Rappelons qu'il n'est nullement nécessaire d'avoir participé à la première manche pour avoir des chances de gagner le championnat puisqu'une victoire à la deuxième manche rapporte deux fois plus qu'une victoire à la première manche et que la troisième manche rapportera trois fois plus.

Organisé par **Les Loups du Téméraire** de Nancy, inscriptions libres et gratuites, individuelles et par club.

Voulez-vous devenir "Baron" ?

Comment ? Il suffit, après avoir prévenu un arbitre qui informera le plus de monde possible par tous les moyens dont il dispose, de vaincre dix joueurs différents, sur le même jeu ; mais attention, il vous faudra vaincre chacun deux fois (tantôt un camp, puis l'autre). Par ailleurs, il ne convient pas de de vaincre des débutants car cela n'aurait aucune valeur ! Et puis, il y aura des rencontres organisées entre "Barons". Alors, pour plus de renseignements, écrivez à Xavier Jacus, 22, rue de Goraffigny, 54000 Nancy. Et hop là, on n'oublie pas de joindre un timbre pour la réponse. Merci !

---

gratuites de Casus Belli

Béziers : deux joueurs wargames cherchent partenaires pour fonder club. Tél. 31.06.04 heures repas, Maurice Boulet.

En vue de fonder un club de jeux de rôle, wargames, diplomatie en Belgique, le magasin Logic enregistrera les adhésions des amateurs. Logic, Tête d'Argent, 3 Tournai.

Cherche clubs de jeux de rôle : chevalerie et sorcellerie. Rég. de Montaigu. Tél. (51) 06.36.85. P. Migne, 2, rue Beauséjour, 85600 St-Georges-de-Montaigu.

Achat, vente matériel

Vends Legio 7, 160 F, parfait état. Tél. au 788.08.00 à Yann Parc, 10, avenue Léon-Bourgain, 92400 Courbevoie.

Cherche jeux sur P.C., 1211, 1212, ou TRS 80 P.C. 1. Elie Ranchoux, 2, rue Benoît-Frachon, 42700 Firminy.

Vends wargame SPI "Panzergruppe Guderian", état neuf. Prix 105 F. Tél. 16 (85) 38.64.46.

Vends les Dernières Batailles de Napoléon et Snit's Revenge. 100 F - 80 F. Tél. 504.93.32 à Paris. Matthieu Bec.

Recherche traduction en français du jeu "Freedom in the Galaxy". Philippe Médard, 32, place de la Guifette, 13310 Saint-Martin-de-Crau.

Recherche règle traduite en français du jeu "Origine" d'A.H. Tél. 30.22.14. Franck Knellwolf, 11, rue d'Aunis, 76290 Montivilliers.

Belgique : vends état neuf, Squad Leader + C.O.I. + C.O.D. + G.I. Anvil of Victory. Marc Valckenaers, avenue du Paepedelle n° 85 B8, 1160 Bruxelles. Tél. (02) 673.47.03 après 19 heures.

Vends 150 F ou échange contre Légio 7, Outdoor Survival parfait état, cause double emploi. M. Sénéchal. Tél. 460.00.71 ou 609.78.58.

Vends ou échange, Galactic Grenadiers, Witch's Caldron, War of the Ring, 150 F chacun. Ecrire ou tél. à Pierre Brial, Collège, route de Bédarieux, 34700 Lodève. Tél. (67) 44.01.70.

Achète magazine "Runes" et C.B. n° 5 ou échange contre C.B. n° 13. Tél. 973.34,42. 3, rue des Acacias, 78100 St-Germain. Rémi Vaucher.

Vends règles de base D & D (1 et 2). Bon état. 120 F les deux. Tél. (88) 35.57.36.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

à découper ou photocopier

A envoyer à Casus Belli, Service Petites Annonces, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

TEXTE A INSÉRER (écrire en capitales)
Classement : ☐ vente, achat matériel ☐ divers ☐ club ☐ cherche adversaire

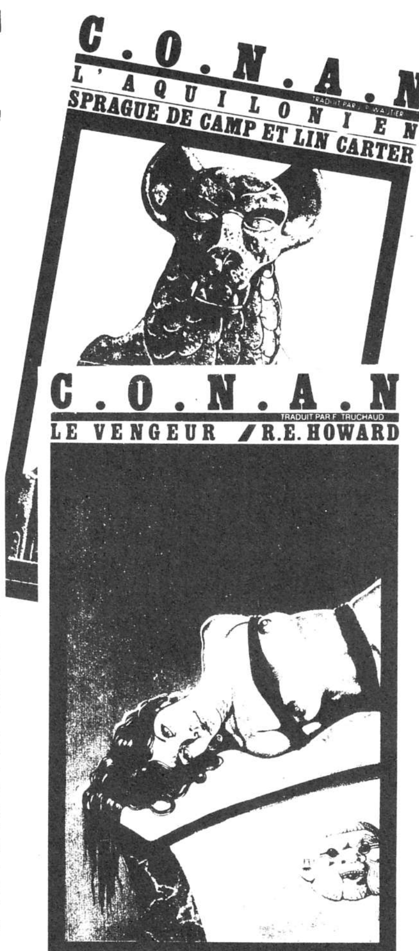


INSPIRATION...S

... ou tout un tas de bonnes choses non seulement pour se distraire, mais également pour y puiser les scènes fabuleuses qui feront de votre prochain module de jeu de rôle un film à grand spectacle que les joueurs garderont à jamais gravé dans leurs esprits malmenés.

C'est un bien, la mode grandissante pour la science-fiction et le fantastique, amenée par le cinéma, incite les éditeurs à publier des titres, voire à créer des collections qui autrement n'auraient pas vu le jour.

Je dis cela notamment pour le *fleuve noir* qui publie de plus en plus de bonnes choses, comme **Le réveil du dieu de pierre** de Philip José Farmer, où un homme de notre siècle se réveille dans vingt millions d'années, sur une terre peuplée d'hommes chats, d'hommes chauves-souris et autres, vivant sous l'hégémonie d'un arbre immense. Si vous n'aimez pas le bouquin, vous y trouverez, comme souvent chez Farmer, une inépuisable mine de noms aux sonorités suffisantes pour évoquer tous les exotismes spatiaux temporels.



A l'autre bout de l'échelle du temps, retrouvons ce brave **Conan** que pour ma part je n'inviterais pas à manger car il se tient mal à table. Il faut voir cette bagarre dans l'auberge dès les premières pages du **Vengeur,** paru récemment avec **l'Aquilonien** dans la collection Titres SF, chez *Lattès*. On ne présente pas Conan, mais pour ceux que le film a emballé, sachez que là aussi vous découvrirez à chaque page dix idées de scénario pour vos aventures médiévales et même des thèmes de campagnes entières !

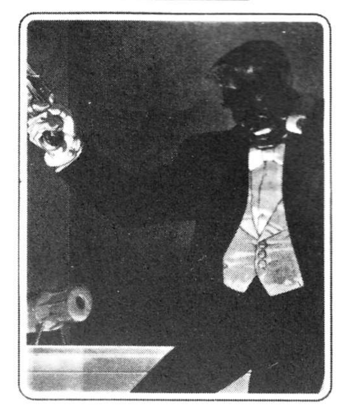
Les éditions *Temps Futurs* entament une série alléchante : **le cycle des enquêtes de Lord Darcy,** nous sommes au XX[e] siècle, mais dans un monde où l'histoire a suivi un cours différent... L'empire anglo-français domine le monde, et dans ce monde où la magie remplace la science, Lord Darcy est le Chef enquêteur de Son Altesse le Duc de Normandie... Ça démarre bien, n'est-ce pas ? Le premier volume s'intitule **Tous des magiciens** et l'auteur de cette saga se nomme Randall Garret. Qui plus est l'illustration est de Moebius, ce qui ne gâte rien...

Si vous jouez plutôt à Gamma World ou Aftermath, **Radix** vous sera certainement très utile, MAIS.... mais de toute façon il faut lire **Radix.** Sur une terre bouleversée par un rayonnement venu du cosmos, des mutants, des extra-terrestres, des hordes de criminels, et un anti-héros obèse, névrosé et borné (au début de l'histoire du moins...). L'éditeur situe **Radix** entre Dune et les bouquins de Castaneda, et cet avis est déjà partagé par pas mal de lecteurs habitués à avoir l'œil critique, et durs à satisfaire. Bonne occasion de glisser dans votre bibliothèque la couverture métallisée de ce nouveau roman de la collection Ailleurs et Demain, chez *Laffont*. L'auteur est A.A. Attanasio, et n'a aucun rapport avec le dessinateur de BD italien du même nom...

Notre rubrique étant toujours bien trop courte pour toute la matière qu'elle pourrait contenir, le plus simple est encore de vous offrir, chez *Temps Futurs*, **L'Année 82-83 de la Science-Fiction et du Fantastique,** qui vous distille par le détail toute la production internationale en bouquins, films, jeux, etc.

Avant de se quitter, il faut tout de même que je vous parle de **Marcel Labrume.** Une histoire typique pour amateur en Daredevils (le jeu de rôle des années 30) un récit bien ficelé, un dessin simple et pourtant photographique, et puis l'ambiance quoi, les connaisseurs apprécieront... chez les *Humanoïdes Associés*.

ENQUETES DE LORD DARCY 1



Tous des magiciens!

GARRETT







Magazines

Non, nous ne parlerons pas du dernier numéro du *Dragon*, il est tellement intéressant que nous vous conseillons plutôt de l'acheter. Tout comme vous devriez tous vous abonner, si vous êtes un wargamer émérite, au meilleur magazine anglo-saxon sur le sujet : *The wargamer*. Outre d'excellents articles de fond sur les dernières nouveautés du wargame, on trouve aussi dans chacun des numéros de ce bimestriel un jeu inédit en encart, et lorsque nous disons inédit cela signifie aussi original, par exemple dans le numéro de décembre vous trouverez un jeu sur le Vietnam de 1965 à 1975 et dans celui de février un jeu sur la bataille de Kasserinne. Dans les numéros précédents on a pu apercevoir un intéressant "Siege of Pekin" sur la guerre des Boxers.

Strategy and Tactics et *Arès* sont désormais republiés par T.S.R., nous attendons toujours de les avoir reçus pour vous en parler.

RUNES n° 2 est paru. Ce bimestriel, spécialisé dans le jeu de rôle, découvre la photocomposition et... les problèmes que cela amène : ce numéro est bien mieux présenté que le précédent, mais gare aux coquilles ! Ceci n'est pas très grave car le ton général de *Runes* est plutôt "décontract", l'important étant de permettre à ceux qui ont des opinions intéressantes de les exprimer.

Pour ma part, j'ai apprécié l'article sur l'ambiance dans *D & D* et le tableau en double page centrale regroupant toutes les informations importantes sur le clerc.

Le numéro 3 devrait être disponible sous peu, chez certaines boutiques de jeu ou par correspondance auprès de Runes - Atoll, 1, passage Saint-Jérôme, 14, 16, rue Fonvielle, 31000 Toulouse. Tél. (16) 23.73.88.



Echo C.B. 14

Vous trouverez désormais dans chaque numéro un bref sondage, pour nous permettre de mieux cerner vos centres d'intérêt. Répondez-y, même si vous achetez ce Casus Belli longtemps après sa parution. Votre opinion est importante !

Notez simplement de 1 à 9, les articles de ce numéro, 1 signifiant "m'a déplu", 5 "sympa sans plus", 9 "très bien, encore !". Une croix (x) voulant dire, "je n'ai pas lu, le sujet ne m'intéresse pas du tout".

(Vous pouvez photocopier ou recopier lisiblement ce questionnaire).

Age :
Sexe :
Département :
☐ Pacifique 42
☐ 1941
☐ White Death
☐ Squad Leader
☐ Hordes fantastiques
☐ Ludotique
☐ Killer à HEC
☐ La 7e victime (nouvelle)
☐ Space Opera, Chap. 1
☐ Devine
☐ Rat Noir
☐ En chasse, Mister Zap

Vous êtes nombreux à nous avoir retourné notre sondage du numéro 13, C.B. Echo, en notant que vous aviez reçu vore exemplaire au-delà de la date limite pour le renvoyer. Aussi que ceux que ce problème a fait renoncer n'hésitent pas à tirer un trait sur cette date "impérative" : nous continuerons à comptabiliser les résultats jusque fin mai, pour vous donner les conclusions dans notre numéro de juin.

Hit-parade permanent : notez vos trois jeux préférés (tous styles, toutes époques confondues) avec le nom de l'éditeur :

1 ....
2 ....
3 ....

A envoyer à Casus Belli,
5, rue de la Baume, 75008 Paris.

Nouveautés

Wargames

Avalon Hill

Curieuse impression de "déjà vu" avec les sorties printanières de la firme de Baltimore (Avalon Hill avait racheté voici quelques années de nombreux titres auprès de S.P.I. et d'O.S.G., marques toutes deux défuntes aujourd'hui). *Napoleon at Bay, Conquistadors, Frederick the Great, Naval War, Battle of the Hundred Days, Arcola,* nous ont chacun procuré cette désgréable impression de "réchauffé" qui se dégage des jeux réédités (ceci quelle que soit leur qualité, en ce qui concerne les titres susmentionnés nous pouvons vous assurer qu'elle est excellente).

Peu de changements dans le système de jeu et dans le thème de chacun de ces wargames ; *Napoleon at Bay* retrace toujours la campagne de France (celle de 1814), *Conquistadors* le pillage des Amériques par quelques poignées d'aventuriers sans scrupules, *Frederick the Great* les campagnes de Frédéric II de Prusse, *Naval War* est toujours une espèce de mille bornes naval (ou plutôt une sorte de "bataille" navale), *Battle of the Hundred Days* couvre toujours et encore la campagne de Waterloo, et *Arcola* traite encore de la campagne et des batailles d'Arcole et de Lodi. Pas beaucoup de commentaires à faire, sinon que tous ces jeux possèdent maintenant une carte montée sur carton, et que la qualité esthétique des pièces a été améliorée.

Tout nouveau tout beau, et original, le dernier des jeux sortis par Avalon Hill l'est tout à fait. Son nom : *Wizards.* Il peut se jouer à deux ou à six, chacun des joueurs représentant un apprenti sorcier cherchant à progresser jusqu'au grade de maître magicien pour pouvoir affronter les puissances du mal et des ténèbres.

G.D.W.

La firme de l'Illinois s'attaque maintenant au front de l'Est durant une période qui jusqu'à présent était quasi ignorée. Son dernier jeu *Red Army,* simule en efet la destruction du groupe d'armée centre en 1944. Le matériel fourni est abondant, 4 cartes, 240 pions, le livret de règles traditionnelles, différents tableaux ; le reste du jeu reste tout de même opérationnel.

Task Force Games

S'il est des firmes qui se décarcassent pour publier des nouveautés, d'autres se contentent d'aligner extensions sur extensions. Tel est le cas d'Avalon Hill (Squad Leader vous devez connaître) mais aussi de Task Force Games qui en est à son troisième supplément pour son fameux *Star Fleet Battles,* et comme les gens de T.F.G. manquent aussi d'imagination pour les titres de leurs jeux, ils se sont contentés de l'appeler *Star Fleet Battles Extension 3* (il est à noter que cette boîte n'est pas un jeu en elle-même et qu'elle ne contient que des pions et des règles qui sont inutilisables, si vous ne possédez déjà le jeu et les deux précédents suppléments).

My Fair Games

Avec le lamentable producteur du désastreux *Wars in the Falklands,* l'on revient dans le domaine des rééditions. Son récent *Jerusalem* sur la première guerre israélo-arabe de 1947 n'est ni plus ni moins qu'une ressortie de l'ancien jeu de John Hill publié initialement par S.D.C. ; seule différence, la carte est en couleur.

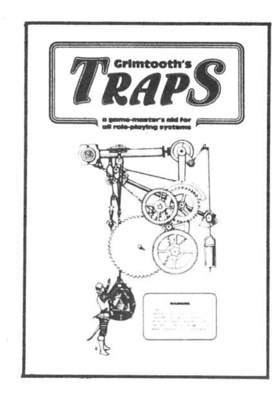
Steve Jackson Games

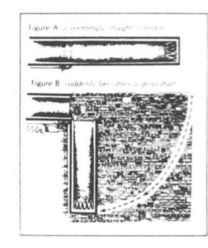
Nous avons commencé puis continué avec des rééditions et des extensions, fermons cette rubrique "Nouveautés Wargames" (au fait pourquoi ne pas changer son nom et l'appeler Rééditions ?) sur les extensions que propose la firme d'Austin pour son wargame - qui - devient - un - jeu - de - rôle - si - vous - utilisez - notre - première - extension : Sunday Driver, j'ai nommé *Car Wars.* La famille s'agrandit en effet d'un *Truck Stop* et de quelques scénarios qui paraîtront ainsi que des explications sur les règles et des rajouts, dans un nouveau magazine, consacré exclusivement aux fanatiques du duel automobile : *Autoduel Quaterly.*

Jeux de rôle

Flying Buffalo Inc.

Vient de publier un nouveau module pour son jeu de rôle (distribué en France par Jeux Actuels) *Tunnels & Trolls,* ce module *The complete Dungeon of the Bear* est en réalité une compilation de différents scénarios qui avaient déjà été publiés par la même firme, mais bien que les aventures que l'on peut y vivre ne soient pas à 100 % nouvelles on y passe tout de même d'excellents moments. Tout à fait original par contre, *Grimooth's Traps Too* l'est. Pour ceux qui possèdent le premier livret de la série, cela leur dit sûrement quelque chose. Hé oui, encore une aide au jeu pour "Dungeon Master" en manque d'imagination, les





62 pages de ce livret leur permettront en tout cas d'assouvir leurs instincts sadiques en leur donnant 100 idées de pièges toutes plus folles les unes que les autres.

Tri Tac Inc.

Revenons pour l'instant aux modules qui sont les plus classiques des aides au jeu, l'on manque pour la plupart des jeux de rôle Fantaisy Fantastique, d'aventures intermédiaires, le *module* de Tri Tac Inc. va donc combler un vide ; premièrement il est compatible avec tous les jeux de rôle existant sur le marché, deuxièmement il est à la taille de n'importe quel personnage entre le quatrième et le neuvième niveau. Autres intéressantes initiatives de la même firme, son *"Dungeon Maps",* petit livret qui contient 25 plans de Dungeon.

Iron Crown Enterprise

Cette sympathique firme à laquelle nous devons beaucoup en ce qui concerne cette rubrique, a eu la bonne idée en cette morne période pauvre en sortie de nouveautés, de lancer sur le marché deux modules compatibles avec le jeu de rôle inspiré du Seigneur des Anneaux qu'elle a récemment publié (Middle Earth, voir NDF C.B. n° 13) ; leurs noms *Angmar Land of the Witch King, Umbar Haven of the Corsair.* Quelle que soit la qualité des aventures proposées, dans les deux cas on en a pour son argent ne serait-ce que pour le matériel fourni. Jugez-en plutôt : pour le premier, quatre plans de bâtiments, huit cartes plus une neuvième en couleur, et une foultitude de personnages tout préparés ; le second est tout aussi bien fourni : cinq cartes, six plans, une carte en couleur.

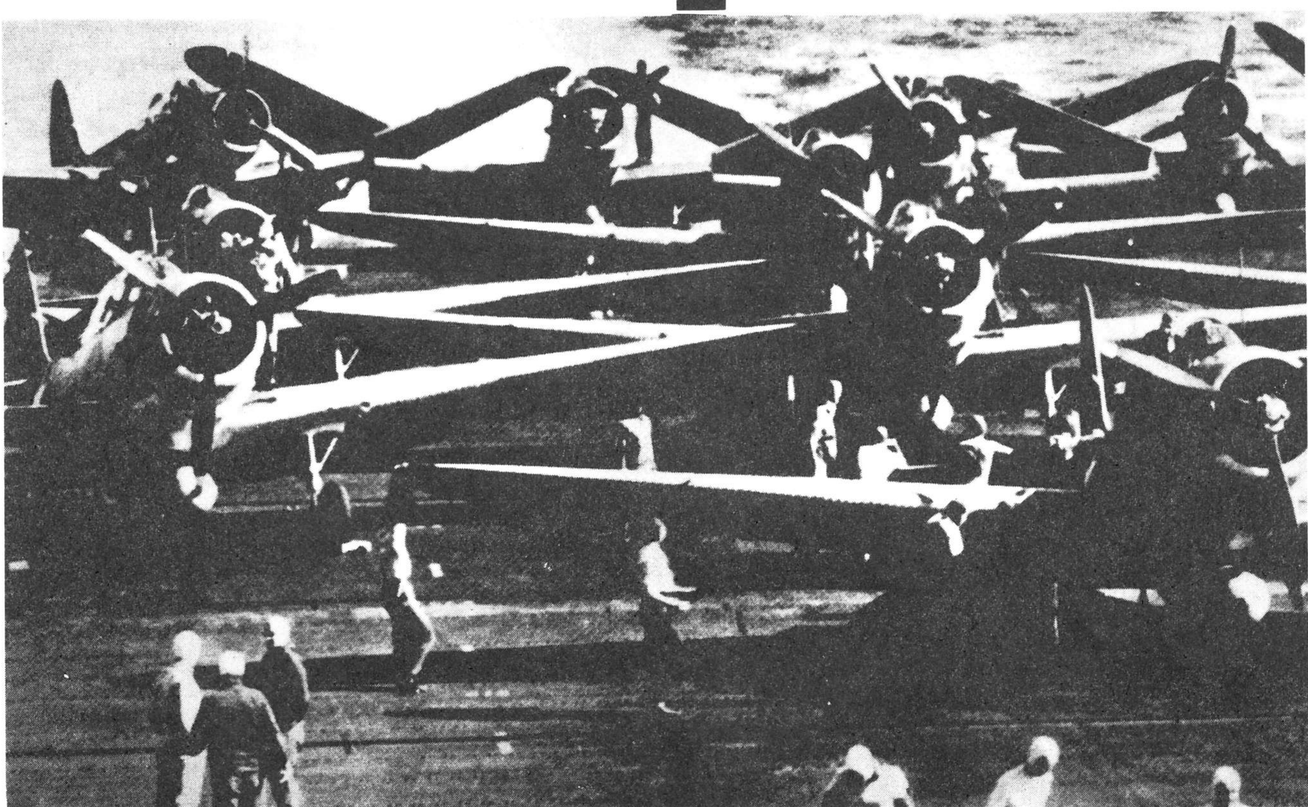
Palladium Books

Voilà une firme qui, nous l'espérons, saura réconcilier adeptes du jeu de rôle et wargamers, le moins que l'on puisse dire c'est que son éclectisme fait plaisir à voir. Non seulement elle publie un nouveau jeu de rôle, *Homeworld* dont la troisième partie, *The Mechanoid Invasion* vient de sortir, mais elle nous offre aussi un splendide *Weapons & Castles,* études détaillées des châteaux forts européens, accompagnées de divers plans et cartes, qui devrait plaire aux amateurs de jeu de rôles comme aux figurinistes férus de période médiévale.

Judge Guild

Continue à publier ses excellents modules, et change un peu de partenaire depuis que cette firme ne possède plus la licence lui permettant de marquer "approved for use with Dungeon and Dragons, ou Advanced Dungeon and Dragons" on aurait pu la croire sombrée dans une forme d'apathie. Mais non, elle sort un module, *Heroes and Villains* utilisable avec le jeu *Dragonquest,* et surtout *Demons of Dundurn* dont certains exemplaires contiennent une surprise. *Corsair of Tallibar* ne contient pas cette surprise, mais il n'en est pas moins un excellent module proposant des aventures maritimes.

Pacifique 42



L'OCÉAN Pacifique... le plus vaste du monde, tous les continents pourraient y tenir à l'aise... C'est sur ce théâtre grandiose que de mai à novembre 42 se succèderont des affrontements terrestres et maritimes, à courts intervalles, ces engagements d'une rare violence ont cellé le sort de l'Empire du Soleil Levant. Exceptées les batailles qui eurent lieu en Asie du Sud-Ouest, la guerre du Pacifique fut essentiellement maritime. Les engagements terrestres sont subordonnés d'une manière étroite au sort des batailles maritimes. Et c'est bien sur mer que se fit la décision, ce qui explique aussi la rapidité des conquêtes dans la phase initiale du conflit et aussi la rapidité avec laquelle le Japon passa de l'état de vainqueur possible à celui de perdant certain.

Cette phase cruciale du conflit est retracée par plusieurs wargames actuellement sur le marché : *Flat Top, Midway* et *C.V.* pour ne citer que les plus célèbres.

Midway

Le plus simple des trois étant *Midway*, le joueur débutant en matière de combat aéronaval sera donc bien inspiré de commencer son initiation par ce boardgame.

Ce jeu est édité par Avalon Hill et bien qu'il date de 1975, toutes les bases du système de jeu pour combats aéronavals y sont présentées : mouvements cachés, recherches, porte-avions, cuirassés, croiseurs, chasseurs, bombardiers...

Il s'agit donc d'un wargame recouvrant tous les engagements aéronavals autour de l'archipel de Midway. Disons tout de suite que l'échelle choisie est assez grossière :

— au niveau maritime, seuls sont représentés : les porte-avions, les cuirassés et les croiseurs lourds et légers mais, dans un souci de simplicité, ont été omis les destroyers, sous-marins, transports ainsi que tout le reste de cette poussière navale si indispensable à une grand flotte (ce qui n'est pas le cas, comme nous le verrons, des autres wargames) ;

— au niveau aérien, trois classes d'appareils sont représentées : les chasseurs, les bombardiers et les bombardiers-torpilleurs, sans toutefois préciser la nature des différents avions (c'est-à-dire leurs noms), et chose beaucoup plus grave : aucune distinction n'est faite pour les Américains quant aux avions basés à terre et l'aviation embarquée.

Le terrain d'affrontement est symbolisé par deux jolies cartes cartonnées :

- la première se divise en deux parties (l'une pour le joueur américain et l'autre pour le joueur japonais). Les deux parties sont identiques et représentent la portion d'océan avec l'archipel de Midway. C'est sur cette carte que sont effectués les mouvements et les recherches ;
- la deuxième symbolise une partie de la carte de recherche et les bateaux y sont placés pour effectuer les combats. Le jeu est ainsi fait, il est aisé d'en représenter son système.

La séquence se divise en trois phases :

— une phase de mouvement
— une phase d'observation
— une phase de combat.

Chaque bateau est symbolisé par un petit pion utilisé pour le déplacement sur la carte de recherche, et un autre, plus grand et rectangulaire, servira pour le combat.

Sur le petit pion sont inscrits le nom du navire et sa classe tandis que, sur le grand, en plus de ces deux indications, sont précisées les puissances de feu en combat de surface et combat anti-aérien, la vitesse de déplacement étant commune à tous les bâtiments (!!!) : deux cases.

En déployant la carte, les amateurs de wargames auront une surprise :

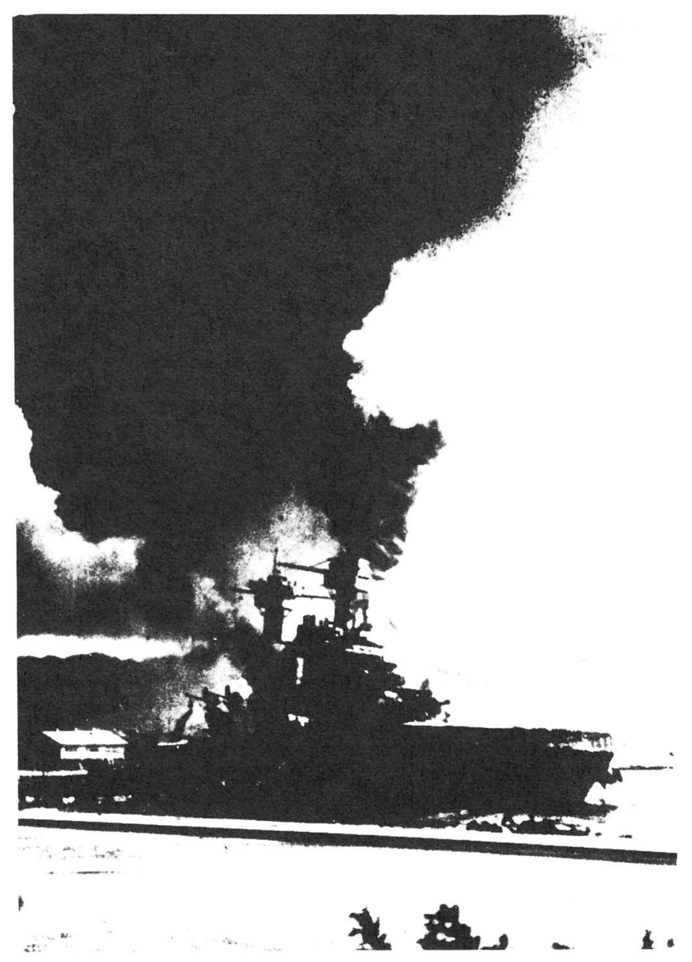
Midway doit être, à l'heure actuelle, un des rares jeux ne se jouant pas sur hexagones mais sur carrés (!) ; ce qui, bien entendu, limite les possibilités de mouvements et favorise la détection.

Une fois la détection des escadres ennemies opérée, il y a alors possibilité de combat. Si les deux escadres sont sur la même case, c'est un combat de surface où la supériorité en artillerie prime. Là, les Japonais sont les plus forts à cause de leurs cuirassés, les Américains n'ayant que des croiseurs.

Mais, il peut y avoir combat aéronaval entre une escadre aérienne larguée par un porte-avions et une escadre ennemie. Là, les chances sont plus équilibrées. Si les Japonais ont une supériorité indiscutable en torpilleurs comme les *Kate*, les Américains, eux, possèdent un atout de taille avec leurs bombardiers en piqué, les fameux *Dauntless*. Si, du point de vue numérique, les forces qui s'affrontent en combat aéronavals sont équivalentes, les Américains sont tout de même avantagés. Leur base de Midway est un "porte-avions" incoulable et permet à leurs appareils de reconnaissance d'avoir un rayon d'action nettement plus élevé ; il couvre pratiquement toute la carte ! Ce qui fait, qu'en général, le joueur américain connaît, avant le joueur japonais, la position des navires adverses. Le reste, vous l'imaginez...

Les règles de ce jeu se réduisant à une dizaine de pages, il n'est pas donc pas nécessaire de dresser un long réquisitoire de toutes les invraisemblances. Il faut surtout envisager *Midway* comme un jeu d'initiation et l'accepter comme tel. Il a, avant tout, le mérite de donner envie à tous les amoureux d'histoire maritime de passer "à la taille au-dessus".

Or, actuellement sur le marché, "la taille au-dessus" a pour nom *Flat-Top* et *C.V.* A l'origine, ces deux wargames étaient édités par deux firmes : Batlleline et Yaquinto. Mais hélas, Batlleline ayant disparu, tous ces jeux se firent rares. Heureusement, pour notre plus grand plaisir la firme Avalon Hill semble rééditer ces petits chefs-d'œuvre (le mot n'est pas trop fort !), accompagnés cependant de modifications plus ou moins heureuses opérées par les techniciens de Marblehead.





Flat-Top

Tout d'abord le titre *Flat-Top* (sommet plat), était le surnom que donnaient les marins américains aux porte-avions ; ce qui indique déjà la "matière" travaillée.

Flat-Top retrace pratiquement tous les engagements aéronavals qui se sont produits dans le Pacifique sud-est, de mai à novembre 1942.

Le jeu comprend une très grande et jolie carte séparée en deux, recouvrant un secteur allant de Lae à l'est jusqu'aux îles Santa-Cruz et Esperitu-Santo à l'ouest et de Rabaul au nord à la Mer de Corail au sud. Les règles du jeu sont réunies dans un livret de 36 pages ainsi que les jeux de base, les scénarios, les règles optionnelles et enfin les commentaires de l'éditeur. Notons que ces règles sont rédigées d'une manière assez claire. Cependant, le plan de l'exposé n'est pas toujours cohérent : les différents types de combats sont décrits avec exemple à l'appui, puis on explique enfin comment se servir de la table de combat (ce qui est toujours gênant pour comprendre les exemples fournis dans les paragraphes précédents et oblige continuellement à feuilleter le livret).

Chaque joueur est aussi muni de feuilles servant aux opérations navales, aériennes et à la recherche.

Quant aux 1.300 pièces du jeu, elles représentent tous les types d'avions et de navires ayant combattu durant cette phase du conflit. Par contre, on trouve ausi des bâtiments n'ayant jamais participé aux batailles navales autour de Guadalcanal. Ce sont des éléments pour les scénarios hypothétiques que peuvent construire les joueurs. Ainsi, sont présents les porte-avions : Kaga, Ahagi, Hirga, et Sorgu (tous les quatre coulés à Midway) ainsi que le porte-avions léger américain Ranger (n'ayant pris part à aucune bataille et ayant servi à l'entraînement des pilotes de l'aéronavale américaine), le cuirassé Arizona (coulé à Pearl-Harbour) ; et beaucoup d'autres...

Système de jeu

Le système de jeu de *Flat-Top* est plutôt ardu. En effet, lorsqu'on sait que l'échelle choisie est une pièce de un facteur aérien pour trois avions ; de plus, au niveau maritime, l'échelle est de une pièce par bateau avec présence à cette échelle, outre des bâtiments amiraux, des destroyers, monitors, transports, pétroliers et même sous-marins. Il s'agit donc d'un jeu très détaillé ; aussi nous contenterons-nous dans un souci de clarté, de ne décrire que les grandes phases du jeu :

Phase de détermination du temps : la direction du vent est indiquée ; en conséquence, les nuages sont bougés sur la carte. Si deux nuages s'empilent sur une même case, il y a tempête.

Phase d'opération aérienne : les avions sont armés, ravitaillés en carburant et munitions puis, ainsi prêts, groupés en formations aériennes.

Le mouvement des Task-Force : il est préparé mais point exécuté.

Phase de surveillance : les unités ennemies observées peuvent être suivies par des unités amies en observation.

Phase d'observation et des mouvement des Task-Force

Phase de détermination de l'initiative pour savoir qui des deux joueurs bouge ses avions en premier.

Phase de mouvement aérien

Phase de combat

Phase de réparation : pour les bases terrestres ayant subi des dommages.

Notons enfin que toutes ces phases sauf celles de combats et de mouvements aériens, sont simultanées.

L'inconvénient majeur de ce système est que tout doit être soigneusement noté ; ce qui prend un certain temps et de plus tous les mouvements et les observations sont inscrits sur une seule et même carte. Inutile de dire qu'au bout d'un certain temps, celle-ci devient vite illisible.

D'autre part, chaque type d'avions a un rayon d'action spécifique, ce qui complique encore terriblement les choses ; ainsi, pour chaque raid aérien, doit être tenu en compte : les types d'appareil, leurs rayons d'action, la nature de la cible. Dans ce but, les avions, pendant la phase de préparation, doivent être armés selon leurs possibilités, de bombes perforantes, torpilles (efficaces contre les bateaux) ou de bombes explosives ou à fragmentation (efficaces contre les aérodromes adverses). De plus, suivant les bases de départ, (en mer ou à terre) celles-ci ne peuvent faire décoller ou atterrir qu'un certain nombre d'avions et s'il s'en présente trop au-dessus de la base au même moment, c'est la catastrophe ! Il faut encore prencre en compte le fait que tout combat diminue la capacité du mouvement, ce qui facilite encore la planification des raids.

Pour les différents types de combats, chaque unité possède ses caractéristiques :

— **Navires :** sur le pion figurent la capacité de mouvement, le facteur AA, le facteur d'artillerie pour les combats de surface, et la capacité d'encaissement de coups au but. Sur une feuille séparée sont notés les munitions ainsi que le facteur de torpillage.

— **Avions :** tous les renseignements figurent sur une feuille séparée : rayon d'action (nombre de tours que l'avion peut rester en vol), capacité de mouvement par tour, ainsi que les différentes puissances de combat en interception, attaque en piqué, torpillage, bombardement en haute ou basse altitude... Cette altitude est importante et doit être précisée par le joueur qui possède ces avions. Elle doit être choisie pendant la phase de mouvement, et les combats air-air n'ont lieu qu'avec des avions à même altitude.

Notons enfin que chaque tour représente une heure de temps réel, ce qui explique que ce jeu ne se joue qu'avec les cinq scénarios proposés :

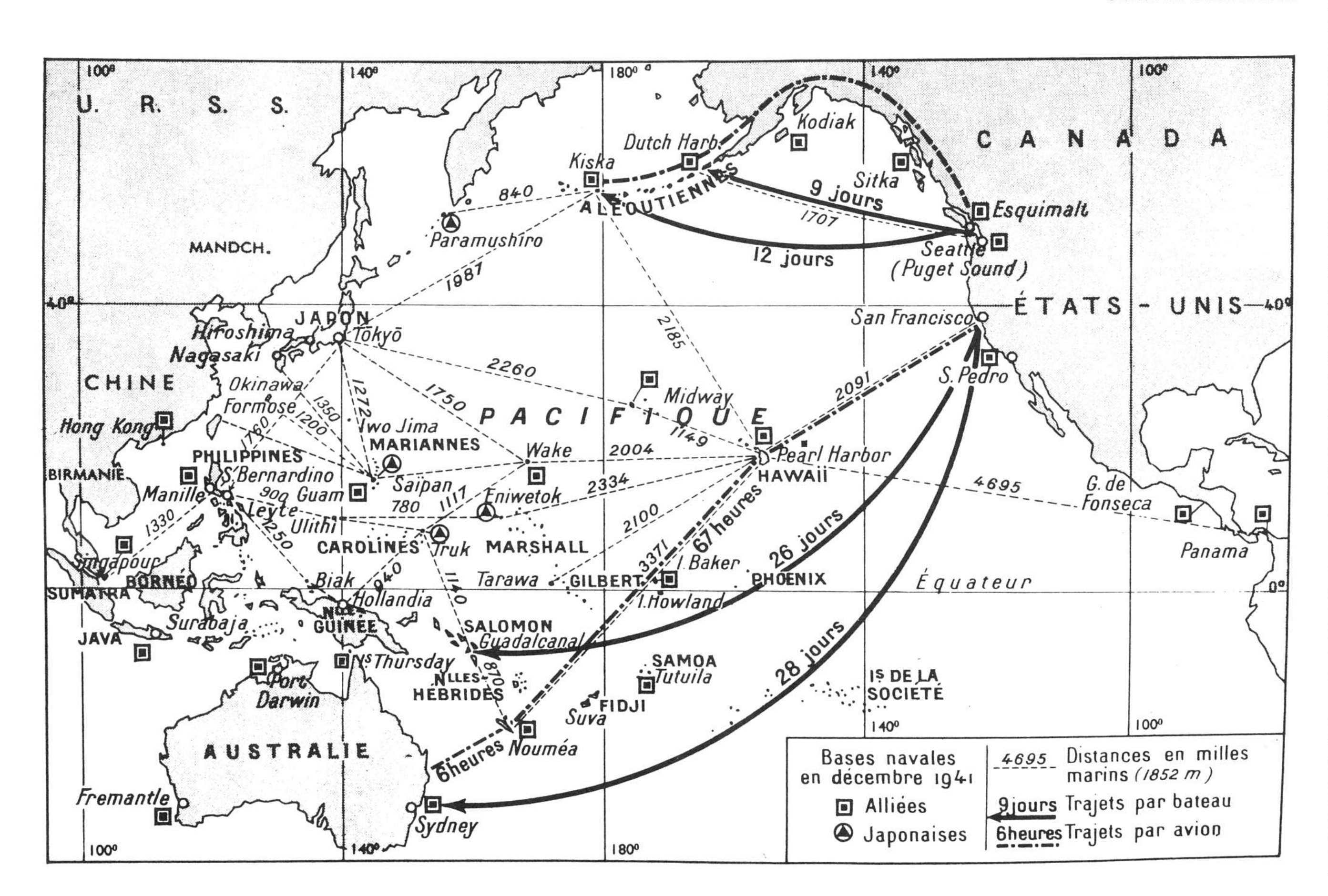
— raid sur Rabaul (scénario d'initiation)
— la bataille de la Mer de Corail (108 tours !!!)
— la bataille des Salomons Orientales
— la bataille de Santa-Cruz
— une bataille autour de Guadalcanal.

Les scénarios faisant 70 tours de moyenne (!!!) il est à chaque fois proposé des scénarios ne s'étendant que sur la journée même de la bataille.

Conclusion

Flat-Top est un jeu relativement compliqué ne s'adressant en aucun cas aux débutants, mais en compensation très réaliste. On peut noter cependant quelques maladresses et omissions : par exemple, les sous-marins peuvent rester indéfiniment en plongée et semblent toujours munis de torpilles quel que soit le nombre de torpillages effectués ce qui n'est pas le cas des destroyers ou autres bâtiments de surface. Il est regrettable que dans un tel jeu, ces mêmes sous-marins soient notés dans les règles optionnelles et qu'il n'y figure point les mines, les vedettes lance-torpilles et les batteries côtières. Certains pourront objecter que ce ne sont que détails mais quand on sait que les règles consacrent un grand paragraphe à la récupération des équipages des bâtiments coulés, je pense que la présence de ces "détails" n'aurait été que pure justice. □

Christian Chanvallon.





PRODUIT par la firme Yaquinto publications, ce wargame relate un épisode décisif de la guerre du Pacifique en 1942 : le grand tournant de la bataille de Midway. L'enjeu pour les Japonais est simple, il s'agit de s'emparer des quelques îles de l'atoll de Midway afin de leur assurer un avant-poste essentiel dans le Pacifique. Pour cela, ils doivent obtenir l'effet de surprise. Les Américains, au courant du projet, doivent envoyer au plus vite tous les porte-avions disponibles dans le secteur pour contrecarrer l'offensive.

Contenu

La présentation du jeu, dans une boîte cartonnée, est assez réussie. Une part importante de l'action se déroule sur un ensemble de deux cartes en papier (le carton aurait été préférable !). Elles représentent une vaste partie de l'océan Pacifique comprenant, en outre, l'atoll de Midway et quelques îles avoisinantes. La carte est divisée en huit parties comportant pour chacune d'elles une rose des vents, agent essentiel dans la direction des courants aériens. Ceux-ci déplaçant une certaine quantité de nuages et influençant également les déplacements des porte-avions qui doivent aller face au vent, lors du décollage d'un grand nombre d'appareils. Autres éléments de la carte, un compteur de jours et d'heures, ainsi que les zones d'entrée des bâtiments japonais et les zones d'apparition d'avions ayant décollé de bases situées en dehors des cartes : Wake et les îles Marshalls pour les avions japonais, Johnston et Haway pour les appareils américains. Le jeu comporte huit cents pions divers : ceux utilisés spécifiquement par le joueur nippon sont rouges, et bleus ceux de son adversaire.

Ces pions représentent des navires de toute sorte : porte-avions lourds ou légers, cuirassés, croiseurs, destroyers, sous-marins, transports de troupes et aussi unités terrestres pour la conquête ou la défense de Midway. Chaque pion représentant un navire, indique le nom de celui-ci, sa catégorie, sa capacité de mouvement, sa puissance en artillerie navale, sa puissance de feu anti-aérienne et éventuellement sa puissance de torpillage. De même sur les pions aériens est indiqué le nom de l'avion, son type : chasseur, bombardier, avion torpilleur ou hydravion. Un facteur aérien représente selon les cas, 2 ou 3 avions. La gamme des avions ayant participé à la bataille de Midway passe des hydravions *Catalina* aux vieux *Devastators* ou *Vindicator* et vont jusqu'aux célèbres et redoutables *Zéro* japonais.

En plus de ces pions, spécifiques à chacun des deux camps, se trouvent des pions utilisés indifféremment par les adversaires : points de victoire, coups au but obtenus par les joueurs, types d'armes utilisés par les avions (torpilles, bombes explosives ou perforantes), direction du vent, et pions représentant les nuages. Ceux-ci jouent un rôle important tant dans le repérage de bâtiments ennemis que dans le combat navires-avions.

Le jeu contient, en plus d'un mode d'emploi en anglais, des feuilles représentant la carte en réduction permettant ainsi de cacher à l'adversaire la position et les mouvements de ses forces. Car seules les unités repérées sont placées sur la carte grand format. Chaque joueur dispose de feuillets le renseignant sur les capacités de ses bâtiments, de ses avions, de leurs stocks de munition, de l'état des bâtiments ayant encaissé des coups au but, et aussi d'une feuille sur laquelle il organise ses avions, ses bâtiments en unités : soit dans les groupes d'appareils, soit dans des task-forces. Cela permet d'éviter les surcharges de pions sur la carte.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en plusieurs séquences de 1 heure. Pour chacune d'elles, des phases de jeu peuvent être simultanées, d'autres non. Le joueur agissant en premier est tiré au sort à chaque tour.

La première phase permet de préparer ses avions, de les armer, de les ravitailler en carburant puis de les placer dans des unités aériennes. Chaque joueur marque sur sa carte personnelle les mouvements de ses navires. Puis, les bâtiments placés sur la carte commune sont déplacés conformément aux mouvements que chaque joueur a prévus. L'adversaire peut décider à ce moment s'il continue d'observer le bâtiment et donc de se déplacer de façon à maintenir le navire adverse dans son champ de vision, ou s'il décide d'arrêter la surveillance là où les task-forces observées sont retirées de la carte de jeu. Au cours de cette phase, le joueur japonais peut effectuer, si cela est possible, un débarquement de troupes à Midway.

Le joueur ayant l'initiative agit le premier. Il fait atterrir les avions qu'il désire, en déplace d'autres, et fait partir les appareils prêts au décollage.



Phase de combat

COMBATS AÉRIENS : Il y a combat entre avions à chaque fois que des appareils adverses sont sur le même hexagone et qu'ils sont visibles, soit d'un bâtiment naval, soit de la base de Midway. La première phase de combat a lieu entre les chasseurs du camp attaqué et l'escorte, si elle existe, des unités attaquantes. Puis, en fonction des résultats, les chasseurs survivants vont s'en prendre directement aux avions escortés. Ensuite, les avions rescapés sont soumis au feu anti-aérien des objectifs qu'ils bombardent ou torpillent. Ceux qui n'ont pas été abattus prononcent leur attaque et s'en vont. Une grille de résultat permet de calculer les coups obtenus pendant le combat aérien, ceux obtenus par le tir de DCA, et enfin les coups obtenus sur les objectifs bombardés.

COMBATS NAVALS : Ils ont lieu dès que des bâtiments ennemis se voient sur le même hexagone, ou bien dès que des bâtiments japonais ont atteint Midway. La première phase est un combat entre navires à coups de canons. Puis, les bâtiments possédant des torpilles et ayant survécu au premier engagement, prononcent, s'ils le désirent, une attaque de ce type. Ensuite, les bâtiments japonais peuvent tenter un bombardement sur Midway.

Les combats anti-sous-marins, puis les attaques pour sous-marins sont résolus en dernier. La dernière phase concerne les affrontements entre les troupes américaines et les Japonais ayant éventuellement débarqué à Midway.

Une fois ces combats résolus, la base de Midway a la possibilité de réparer ses dégâts pendant les tours de jeu où elle n'est pas attaquée.

Toutes les phases, que ce soit de combat, ou de repérage de l'ennemi, sont modifiées par certains facteurs : pluie, tempête, nuit, état des navires engagés. Les joueurs des deux camps et tout particulièrement les Japonais doivent veiller à ne pas gaspiller leurs munitions.

Aux phases de jeu se répétant toutes les heures, s'ajoutent des séquences se déroulant toutes les deux heures, comme le mouvement des nuages ; ou toutes les six heures pour le changement de direction des vents.

Scénarios :

Ce jeu comporte plusieurs scénarios, depuis le plus court ne durant que 8 heures (le 4 juin), jusqu'au plus long où l'on voit les Japonais soutenus par les navires opérant dans les Aléoutiennes, et les Américains recevant en renfort deux escadres, une de cuirassés et l'autre comprenant le porte-avions *Saratoga*.

Le plus court des scénarios vous tiendra tout de même en haleine pour un bon après-midi.

Analyse

Malgré un abord assez compliqué, c'est un wargame très poussé dans les détails, dont l'utilisateur acquerra rapidement les principes essentiels grâce à des règles de jeu bien expliquées, faciles à comprendre, et à l'aide de nombreux exemples, parfois illustrés.

Ce jeu demande néanmoins une grande attention de la part des joueurs. En effet, les avions ayant une autonomie de vol plus ou moins limitée, chaque joueur devra veiller à celle-ci en permanence, pour éviter les mauvaises surprises : les avions qui n'ont pas regagné leur base de départ dans les délais impartis, sont définitivement perdus. Dans ce jeu, le joueur américain même surclassé numériquement et qualitativement, par l'aviation et la marine japonaise, bénéficie d'un avantage essentiel : grâce à ses hydravions *Catalina*, il peut surveiller toute la carte des opérations tandis que le joueur japonais ne peut envoyer ses hydravions (faute de rayon d'action) surveiller Midway et ses environs.

En résumé, *C.V.* est un wargame d'emploi facile, même pour les joueurs inexpérimentés dans le domaine des combats navals. □

Yves Delval.

1941



Fabricant : Games Designer's Workshop, 203, North Street Normal, Il. 67761 (Etats-Unis).

Matériel : Une carte de 56 × 43 cm représentant en partie la Pologne, la Hongrie, la Roumanie, les Pays Baltes, l'U.R.S.S. de Léningrad à Sébastopol, de la Biélorussie à Gorki, la Carélie Finnoise. Une planche de 120 pions prédécoupée avec quelques pions blancs représentant les troupes : allemandes, roumaines, finlandaises, soviétiques et celles de l'Axe (Hongrois et Italiens). Un livret de règles de 8 pages, avec en dernière page toutes les tables concernant le mouvement et les combats, le calendrier des tours de jeu est imprimé sur la carte.

Sujet : L'Opération Barbarossa (Barberousse) l'invasion de l'U.R.S.S. par les armées nazies et leurs troupes alliées, du 22 juin 1941 au mois de mars 1942.

Système de jeu : Mouvement puis combat, suivi d'une deuxième phase de mouvement et d'une deuxième phase de combat, sauf pour le premier tour de jeu durant lequel les joueurs ne bénéficient que d'une seule phase de combat. Chaque tour de jeu représente un mois. Des règles très simples conditionnent le problème du ravitaillement, de l'appui aérien, des fortifications, des mouvements par voies ferrées, des conditions météorologiques.

Complexité : Un jeu très simple et relativement rapide, une partie peut se disputer en deux ou trois heures. Un jeu qui plaira tout aussi bien aux débutants qu'aux vétérans qui apprécieront son historicité.

Nombre de joueurs : Deux. Mais ce jeu est encore beaucoup plus agréable en solitaire.

Date de publication : 1981.

Signes particuliers : Appartient à la série 120, que vous devez commencer à connaître, les jeux *Agincourt, Raffia, Lobositz, 1940, Bedda Fomm* ayant été abordés dans les précédents numéros de Casus Belli.

1941 c'est un peu le troisième volume d'une série de jeux, dont deux autres ont déjà été publiés (il s'agit de *1940* sur la Campagne de France, de Belgique et des Pays-Bas, voir C.B. n° 13 ; et de *1942* sur l'invasion par le Japon du Sud-Est Asiatique que nous examinons dans C.B. 15) ; qui a sans doute pour objet de "couvrir" toute la seconde guerre mondiale, année par année, de 1939 à 1945. L'événement marquant de l'année 1941, hormis l'invasion de la Yougoslavie et de la Grèce ainsi que les victoires de l'Africa Korps, fut sans aucun doute l'invasion de la Russie le 22 juin 1941.

C'est cette gigantesque opération que traite le jeu de G.D.W., commençant en juin 1941 et se terminant en décembre, avec une possibilité de poursuivre la partie jusqu'en mars 1942. C'est un jeu très conventionnel, avec une belle carte et 120 pions représentant les troupes engagées de part et d'autre au niveau du corps d'armée, de l'armée ou du groupe.

Dès l'ouverture de la boîte, on ne peut s'empêcher d'avoir une excellente impression du jeu, la carte est au niveau des meilleures productions de G.D.W., et le livret de règles est d'une clarté exceptionnelle, les inventeurs du jeu n'ayant introduit aucune des chinoiseries, qui font actuellement le bonheur de tant d'éditeurs et de joueurs anglo-saxons. Si l'on excepte le petit problème du mouvement sur voies ferrées permis à travers les territoires amis, et qui n'est pas défini clairement dans les règles, celles-ci sont sans ambiguïté, ce qui fait que l'on peut jouer une partie, après seulement quelques minutes d'étude du livret.

Le jeu se décompose en une huitaine de tours (11 si vous utilisez la règle optionnelle qui permet de prolonger la partie jusqu'en mars 1942) représentant chacun un mois, et durant lesquels les deux joueurs manœuvrent leurs pièces à tour de rôle. A chaque tour, les joueurs peuvent déplacer leurs unités, combattre puis redéplacer les unités et attaquer avec ces unités de nouveau ; en fait chaque joueur dispose d'environ deux tours de jeu conventionnel avant que son adversaire ne puisse réagir.

En ce qui concerne le mouvement rien de très nouveau, il coûte aux unités d'infanterie un point de mouvement supplémentaire pour pénétrer dans les zones de contrôle des unités ennemies, et une fois qu'elles s'y trouvent elles doivent s'arrêter, les groupes et corps blindés ne sont pas handicapés par de telles restrictions. Le combat est volontaire, et l'on trouve à côté de résultats classiques tels retraite

ou élimination de l'attaquant ou du défenseur un échange dont les effets sont pour le moins nouveaux.

Lorsqu'un tel résultat est obtenu sur la table des résultats de combat, les unités du défenseur sont éliminées, et l'attaquant doit éliminer un nombre d'unités dont les points de combat additionnés approchent au plus près ceux perdus par le défenseur ; avec cette exception que si toutes les unités attaquantes sont trois fois supérieures à celles du défenseur, en points de combat, l'attaquant ne subira aucune perte. Des règles simples et précises renforcent le traditionnel mouvement puis combat, en ce qui concerne l'appui aérien (qui se traduit sous forme de points augmentant le rapport de force), les fortifications, le ravitaillement, les conditions météorologiques et les armées de choc que mirent sur pied les soviétiques pour la contre-offensive de l'hiver 1941-42.

La victoire appartient au bout des 8 tours de jeu (ou des 11 suivant l'option que vous choisissez) à celui qui accumule le plus de points de victoire, ces points de victoire étant accordés pour la capture de certaines villes d'importance stratégique.

L'offensive allemande se déroule généralement de la façon suivante, après avoir forcé la frontière durant le premier tour de jeu, les Allemands franchissent la Duna, prennent Smolensk en juillet, atteignent Kiev au mois d'août, et investissent Léningrad en septembre. Dès ce moment, l'offensive nazie perd un peu de son punch comme cela se produisit historiquement.

Les quatre Panzergruppen dont dispose le joueur allemand sont une arme formidable durant les deux premiers tours de jeu, mais ils perdent quelque peu de leur efficacité une fois que le joueur soviétique a reçu assez de renforts pour se permettre d'empiler ses unités. L'armée rouge peut alors être tentée de liquider quelques corps allemands ou de se lancer dans quelques contre-attaques locales, cependant sa seule chance de salut reste dans une retraite élastique jusqu'à la fin de l'été, quand le temps deviendra mauvais, empêchant les Stukas de décoller et enlisant les Panzers.

De par sa taille, son échelle et l'approche de l'opération Barberousse, *1941* peut se comparer facilement avec *The Russian Campaign* (cf. C.B. n° 12) d'Avalon Hill. Des deux jeux c'est le *1941* de G.D.W. qui possède certainement le meilleur ordre de bataille et qui simule le mieux les premiers mois de la guerre à l'Est. Mais d'un autre côté c'est aussi un jeu moins amusant, plus prévisible, les conditions météorologiques étant prédéterminées entre autres, ce qui ne laisse que très peu de place au hasard durant la partie.

Ce qui manque surtout à *1941* ce sont les retournements de situation si fréquents dans *The Russian Campaign*. Mais il est pourtant le plus "sérieux" des deux, ce qui semble d'ailleurs contradictoire avec son format et son prix qui semblaient tout d'abord le destiner à un large public. Le jeu réussit néanmoins la performance de se hisser à la hauteur de ce vieux classique qu'est *Russian Campaign*. Ne serait-ce que pour cette raison, ses inventeurs et éditeurs peuvent en être fiers. Un jeu qui plaira aux collectionneurs ou à ceux qui désireraient jouer les premiers mois de la guerre à l'Est sur un timbre poste (la carte est minuscule si on la compare à celle en deux parties de *Russian Campaign*), et même un jeu pour débutants en mal de partenaires. □

Frédéric Armand.

WHITE DEATH



Fabricant : Game Designer's Workshop - 203 North Street Normal - Il 61761 - Etats-Unis.

Sujet : la bataille pour Velikiye-Luki, de novembre 1942 à janvier 1943.

Matériel : une carte de 70 cm × 64,5 cm représentant le champ de bataille. 480 pions. 2 tableaux d'installation, un pour chacun des joueurs. Deux feuilles de tables avec au verso le descriptif de l'arrivée des renforts allemands et russes. Un calendrier des tours de jeu comprenant au dos des exemples de terrain. Un livret de 16 pages accompagné d'un errata.

Système de jeu : alternance d'impulses durant lesquels les joueurs effectuent le déplacement de leurs unités et résolvent les combats. C'est un système de mouvement original : les joueurs possèdent un capital de 10 points de mouvement par tour de jeu et peuvent en disposer à souhait à chaque impulse. Les effets du terrain sur les mouvements dépendent du type de l'unité se déplaçant. Des règles concernant l'artillerie, le ravitaillement, le moral, les conditions météorologiques, les effets des différents types d'armes, sont inclues.

Complexité : élevée, quelle que soit l'expérience des joueurs.

Nombre de joueurs : deux et plus, en adaptant un système de commandement au jeu.

Possibilité de jeu par correspondance : modérée.

Date de publication : novembre 1979.

Signes particuliers : wargame opérationnel dont les règles empruntent beaucoup à d'autres jeux. Il a donné naissance à un véritable système de jeu, utilisé par un autre produit de la marque G.D.W., *Suez 73*.

DURANT l'hiver 1942-1943, la Russie fut le siège de nombreux affrontements. L'attention mondiale fixée sur la fantastique bataille se déroulant aux abords de Stalingrad, ne devait pas faire oublier les autres combats qui eurent lieu. Le saillant de Rjhev, au nord-ouest de Moscou, fut notamment réduit par les forces du front de Kalinine et celui de l'Ouest. Cependant, une offensive avait déjà été déclenchée avant celles lancées contre Stalingrad et Rjhev. Son objectif, Velikiye-Luki : un important nœud ferroviaire et routier situé à environ 450 km de Moscou. Le but était de couper la voie ferrée stratégique Vitebsk-Leningrad passant par Novosokolniki à l'ouest de Velikiye-Luki. Les Allemands alignèrent deux divisions du 59e corps et un certain nombre d'unités non endivisionnées, pour la plupart, des troupes de sécurité et des bataillons de construction, face aux troupes de la troisième armée de choc renforcées du deuxième corps mécanisé, du huitième corps de fusiliers estoniens, et du cinquième corps de troupes de choc de la garde.

Suite à la première attaque, la moitié de la 83e division ainsi que certaines unités de la garnison furent encerclées dans Velikiye-Luki, tandis qu'un régiment de cette même division et des éléments de la 3e division de montagne étaient isolés au sud de la ville.

Hitler donna l'ordre aux troupes tenant Velikiye-Luki, de résister sur leurs positions à n'importe quel prix.

L'ordre était judicieux car de par sa position stratégique, la ville avait été fortifiée. Du ravitaillement pouvait être largué aux assiégés et des dispositions avaient été prises pour préparer immédiatement une attaque qui dégagerait la ville et sa garnison. Des mesures similaires avaient été employées durant l'hiver précédent contre les premières contre-offensives russes et donné des résultats satisfaisants. L'expérience passée pouvait laisser espérer la même conclusion mais, comme à Stalingrad, les tentatives de dégagement échouèrent, et, à l'exception de quelques hommes, la garnison de Velikiye-Luki et les troupes encerclées furent exterminées. Néanmoins, leur résistance permit aux Allemands d'empêcher les Russes de couper la voie ferrée Vitebsk-Leningrad, retardant ainsi l'effondrement du groupe d'armée Nord, et le dégagement de Leningrad. Maigre consolation si l'on considère que les forces du G.A. Nord n'avaient, ni réussi à tenir Velikiye-Luki, ni à dégager les troupes encerclées.

La guerre terminée, de nombreuses analyses ont souligné l'importance de la rapidité du rassemblement de toutes les forces devant rompre un encerclement ; et mettre en cause le système de cet encerclement volontaire destiné à fixer des troupes ennemies pour "saigner" son offensive. De plus, de nombreux historiens militaires ont prétendu, après coup, que Velikiye-Luki aurait pu être dégagé, ou tout au moins défendu avec succès si les troupes allemandes avaient été mieux commandées. Ainsi, au lieu de devenir un petit Stalingrad, la bataille de Velikiye-Luki aurait pu se développer, à l'image de celle de Bastogne où les forces américaines, pourtant inférieures en nombre, tinrent jusqu'à ce que la troisième armée de Patton les dégage. Comme dans toute bataille perdue, de nombreuses opportunités furent négligées, fournissant ainsi des sujets de réflexion aux historiens et wargamers ; ces derniers étant capables de reprendre la

bataille à son point de départ, et d'envisager d'autres déroulements et conclusions.

White Death, de G.D.W., est une simulation au niveau opérationnel, de la bataille qui se déroula du 16 novembre 1942 au 19 janvier 1943. La carte fournie illustre le champ de bataille ; (un hexagone représentant un mile de terrain, soit un peu plus d'1.600 km), la ville de Velikiye-Luki et la rivière Lovat qui la traverse, la ville de Novosokolniki et la voie ferrée Vitebsk-Leningrad. Les pièces figurent les bataillons allemands et les régiments soviétiques ainsi que diverses autres unités.

Les divers éléments du jeu

Le jeu se présente sous forme d'une boîte plate, sans plateau de rangement, ne comprenant même pas la place d'en poser un. La carte est relavivement détaillée, et donne bien l'impression qu'eurent, du champ de bataille de Velikiye, des observateurs des deux camps : celle d'un paysage lunaire.

Point intéressant : les noms des villes sont imprimés en anglais et en caractères cyrilliques.

Différents tableaux d'installations (en couleur) sont procurés à chacun des deux joueurs. Ces tableaux, la plupart sur feuilles séparées, facilitent beaucoup le jeu contrairement à ceux qui, chez d'autres éditeurs, sont imprimés dans le livret de règles. Un bon point pour G.D.W. qui facilite souvent la vie des joueurs.

Près de 7 informations concernant le combat, sont imprimées au dos des pions. Etant donné la densité de ces informations, il m'a semblé utile de posséder, en cours de partie, un exemple de pion avec une explication des différentes informations mentionnées. Ce que j'ai fait en photocopiant la page des règles où est présenté un exemple de pion.

Le calendrier des tours de jeu est aussi sur une feuille séparée. Il s'accompagne d'une table météorologique, d'un compteur des points de mouvement, des dépenses en munition (du ravitaillement). Ils permettent de garder une trace des points de mouvement alloués durant les différentes impulses ainsi que des dépenses en points de ravitaillement.

Les pièces rappellent celles d'un autre jeu de G.D.W. *Avalanche*. Sur certains pions sont imprimées les silhouettes des chars dont sont équipées les unités qu'ils représentent, alors que sur d'autres, seul le traditionnel code O.T.A.N. est inscrit. Le potentiel de mouvement de chaque unité, comme pour *Avalanche*, est désigné par une lettre, et non par un nombre. Une unité peut ainsi comporter un "L" indiquant que les troupes qui la composent se déplacent à pied, ou un "T" signifiant qu'elle est composée exclusivement de véhicules chenillés. En plus de la catégorie de mobilité à laquelle appartient l'unité, sont indiqués, au recto de chaque pion, le type de l'unité, sa taille, son identification, celle de l'unité supérieure à laquelle elle appartient (dans le cas d'un bataillon non autonome) ainsi que sa puissance de combat qui désigne plutôt le nombre de "pas" possédés. Au verso, sont imprimés : le potentiel de combat en affrontement classique, le type de défense de l'unité ou sa valeur dans cette situation, son moral et sa puissance anti-char. Les unités d'artillerie possèdent en plus un facteur de bombardement en support, un facteur de barrage, ainsi qu'une portée. Vraiment beaucoup d'informations pour un petit espace ! Néanmoins, ces informations sont lisibles.

Le seul problème que vous pouvez rencontrer est celui du rangement, rien n'étant fourni à cet effet. Vous serez obligé ou de les ranger en vrac (ce qui ne facilite pas l'installation du jeu), ou d'acheter quelques boîtes de rangement pour vis, clous, etc., que l'on trouve dans toutes les grandes surfaces. Cette dernière méthode est fortement conseillée à tous ceux qui ont des dispositions nerveuses...

Le système de jeu

Il est fort réjouissant de rencontrer un inventeur donnant les références des jeux dans lesquels il a trouvé tel ou tel point de son système de jeu, plus spécialement lorsque celui-ci est édité par une autre compagnie. Dans *Korsun Pocket*, Jack Radev avoue qu'il s'est inspiré de *Wacht Am Rhein* édité par S.P.I. Pour *White Death*, Frank Chadwick, l'inventeur, cite comme références : *Desert Rats* pour le système de mouvement, *Korsun Pocket* pour les règles d'observation, ainsi que *Avalanche* et *Crusader* pour quelques autres idées.

Malgré tous ces emprunts, *White Death* n'est pas pour autant un potpourri. Il possède sa propre personnalité car l'inventeur a bien réussi le mélange des différents éléments pour aboutir à un jeu opérationnel très agréable à jouer. Le système est peut-être un peu compliqué, mais, vu le faible nombre de pièces et l'étroitesse de la carte, on peut qualififer le jeu de **mini-monstre jouable.**

La séquence de jeu se divise en six parties :

— phase de décision
— phase de mouvement
— phase des tirs de barrage
— phase des tirs défensifs
— phase d'assaut
— une phase terminale.

Mouvement et combat sont tous deux traités de façon très nouvelle et méritent à eux seuls des développements particuliers.

Le mouvement

Durant chaque tour de jeu, les joueurs reçoivent un capital de 10 points de mouvement qu'ils peuvent dépenser en plusieurs "impulses". Chacun peut, soit s'abstenir, soit demander un "impulse d'action" (action impulse). Quand un joueur passe, il doit dépenser un point de mouvement, mais aucune action n'est permise aux unités à l'exception des tirs de barrage et des mouvements par voie ferrée. S'il choisit un impulse d'action, le joueur soviétique doit dépenser au moins trois points de mouvement de son capital de 10 ; le joueur allemand ne subit lui aucune contrainte. Dès qu'un des adversaires a dépensé tous ses points de mouvement, ses unités ne peuvent plus, ni se déplacer, ni combattre durant le tour, bien que celles de l'opposant le peuvent, s'il reste à leur propriétaire suffisamment de points de mouvement.

A chaque impulse d'action, les points de mouvement sont dépensés à chaque fois que les unités se déplacent, qu'elles quittent une zone de contrôle ennemie, qu'elles se déploient (dans le cas de l'artillerie), ou qu'elles attaquent. Le nombre de points de mouvement nécessaire à se déplacer sur une certaine distance, dépend avant tout de l'unité en question.

Il existe sept classes de mobilité : les unités peuvent circuler à ski, à pied, en véhicules à roues, en véhicules chenillés ou en motocyclette. L'artillerie est dotée d'animaux de trait et les unités de cavalerie se déplacent évidemment à cheval. Le problème de la mobilité des unités confondu à celui des "impulses", rend le mouvement, dans *White Death*, très différent de ce qu'il est dans d'autres jeux.

Exemple : L'un des joueurs a décidé de dépenser trois points de mouvement durant un impulse et veut d'autre part déplacer des unités à travers deux hexagones de terrain clair, un hexagone de forêt, et leur faire traverser une rivière pour établir une tête de pont. Cela coûtera à une unité de skieurs, un quart de point de mouvement pour se déplacer sur chaque hexagone de terrain clair, ainsi que pour un hexagone de forêt, et un demi-point de mouvement décompté des trois qu'elle pouvait initialement dépenser. Les unités disposant de véhicules à roues, chenillés, ou à traction animale, devront, elles, contourner l'hexagone de forêt, où elles ne peuvent pénétrer que s'il est traversé par une route ou une voie ferrée. Pour une unité d'artillerie ou pour toute unité nécessitant des chevaux de trait, le même parcours coûtera huit points de mouvement, elle devra donc s'arrêter avant le passage de la rivière.

Ces huit points se décomposent ainsi : un point de mouvement par hexagone de terrain clair, deux points pour pénétrer dans l'hexagone de rivière et quatre pour en sortir. Avec cet étrange système de mouvement, où les joueurs préfèrent la durée du déplacement de leurs unités à l'importance de leur mouvement, l'impression d'être sur le champ de bataille est réelle. Les chevaux tirent difficilement les pièces d'artillerie tandis que les skieurs glissent sans effort sur l'immensité

gelée. L'assimilation de ce nouveau système est parfois lente au départ, mais il devient rapidement une seconde nature, et surtout, il est très réaliste.

Vos troupes peuvent aussi, toutes, se déplacer d'un nombre illimité d'hexagones, sur voie ferrée. Il ne leur en coûtera qu'un seul point de mouvement. Un point supplémentaire doit être dépensé : par les unités attaquantes ; par votre artillerie, si elle se déploie ; par les unités quittant une zone de contrôle ennemie.

Durant la phase de décision, les joueurs doivent donc réfléchir au coût de déplacement de leurs unités selon leur type de mobilité, le terrain qu'elles traversent ; à la possibilité de lancer un assaut, de se déployer pour l'artillerie. Cette manœuvre est nécessaire, si vous désirez que celle-ci puisse effectuer un tir en support ou un barrage. Les zones de contrôle sont de type rigide, les unités ennemies y pénétrant, doivent s'arrêter. Il existe cependant quelques exceptions : les unités de skieurs peuvent les traverser au prix d'un point d'un mouvement supplémentaire, si l'unité ennemie qui exerce le contrôle n'est pas elle aussi une unité de skieurs. Les chars peuvent aussi les traverser, mais sont alors la cible du tir anti-char des unités ennemies adjacentes.

Les zones de contrôle ne s'étendent pas dans les hexagones de ville, ce qui est d'une grande importance dans la défense de Velikiye-Luki.

Si l'on considère qu'il y a sept classes de mobilité, et autant de types de terrain (sans compter les lacs qui peuvent être ou gelés, ou en crue), déplacer une unité peut sembler un vrai casse-tête. Cependant, le système devient très simple une fois l'habitude prise parce qu'il fait référence à la réalité. Dans un véritable combat, les opérations telles que : préparer un assaut, déployer l'artillerie, ou désengager une unité, prennent du temps.

Le combat

Toutes les unités, à l'exception des blindés qui possèdent un potentiel de défense unique, se défendent suivant leur type (infanterie, armes lourdes, armes légères), et suivant le terrain. Une unité d'infanterie possède ainsi un facteur de défense de six en terrain clair, ceci quel que soit son facteur de combat ou le niveau de ses effectifs. Lorsqu'une unité lance un assaut, son facteur de combat est multiplié par le niveau de ses effectifs (le nombre de pas qu'il lui reste), puis comparé au facteur de défense de l'unité attaquée.

Si, par exemple, un bataillon d'infanterie allemand avec un niveau d'effectif de quatre et un facteur de combat de trois, attaque un régiment d'infanterie russe en terrain clair, le rapport de forces sera de 2 contre 1 : niveau d'effectif 4 × facteur de combat 3 = potentiel de combat en attaque 12. Le régiment d'infanterie russe se défend comme toutes les unités de ce type, soit 6 en terrain clair, donc 12/6 = 2/1. Mais, si l'unité russe possède un niveau d'effectif de 9 et un facteur de combat de 3, ce qui lui donne un potentiel de combat de 27, on s'interroge sur l'opportunité de l'attaque allemande 2/1. A ceci, plusieurs explications possibles. D'abord, la procédure d'assaut n'est utilisée que pour calculer les pertes infligées au défenseur par l'assaillant. Celles-ci dépendent principalement du "punch" des troupes attaquantes, du type de l'objectif visé, et du terrain sur lequel se trouve cet objectif. De plus, le défenseur peut, durant la phase de combat, tirer sur l'adversaire avant que celui-ci n'arrive au corps-à-corps.

Ainsi, pour reprendre l'exemple cité précédemment, le régiment russe peut tirer à 4/1 (27/6) sur le bataillon allemand (si celui-ci attaque d'un hexagone de terrain clair) avant même que celui-ci ait pu lancer la moindre grenade sur les tirailleurs soviétiques. Etant donné que les pertes infligées par les tirs défensifs sont généralement élevées, les Allemands attaqueront sûrement avec un potentiel de combat inférieur à 12, si toutefois ils attaquent...

L'artillerie, une fois déployée, peut supporter les unités qui attaquent ou qui défendent. Sa valeur en support est ajoutée au potentiel de combat des unités assaillantes, ou s'additionne à la valeur du tir défensif des troupes attaquées. Les pièces d'artillerie peuvent aussi agir indépendamment en effectuant des tirs de barrage. La puissance de feu des unités d'artillerie qui "matraquent", est alors subie par chacune des unités qui se trouve dans l'hexagone bombardé ; cette puissance de feu peut être soit supérieure soit inférieure à celle de l'artillerie en support. Ls pertes sont ensuite déterminées par un jet de dé, modifié suivant le terrain et le type d'objectif ; résultats : sous la colonne appropriée de la table des tirs de barrage. Parce que toutes les troupes, dans un hexagone, subissent le tir, évitez la surpopulation, plus nombreux seront vos soldats, plus terribles seront les dégâts.

Les chars peuvent être "allumés" par les armes anti-chars (et bien sûr par les barrages d'artillerie). Ils peuvent aussi être attaqués par d'autres chars et des canons d'assaut, et bien qu'indifférents aux assauts de l'infanterie, ses tirs défensifs peuvent leur occasionner quelques désagréments.

Deux autres aspects du système de combat sont importants : le moral et la réduction par pertes successives. Chaque fois qu'une unité subit des pertes ou quand la mention "M.C." apparait sur la table des résultats de combat, celle-ci doit passer le test du moral. A la somme des deux dés lancés est ajouté le nombre de pertes subies ainsi qu'une modification pour l'isolation, la "terreur des blindés", le blizzard, etc. Si le résultat est égal ou inférieur au moral de l'unité en question, celle-ci réussit à conserver son moral, sa cohésion. Si, au contraire, le jet des dés modifiés est supérieur de 1 ou de 2 au moral de l'unité, elle devra battre en retraite (si elle se défend) de deux hexagones, et si elle attaque, elle ne pourra tirer.

Enfin, un résultat modifié supérieur d'au moins trois au moral de l'unité, provoque sa déroute ; elle doit alors battre en retraite de deux hexagones, à l'exception des chars, et subir une perte supplémentaire. Il faut signaler que les troupes peuvent même battre en retraite à travers les zones de contrôle ennemies, mais que cela leur infligera d'autres pertes. Chaque unité ne peut subir, en combat (non compris les déroutes et les retraites à travers des zones de contrôle), des pertes que jusqu'à concurrence de la moitié de ses effectifs avant déduction de ces pertes. Cette règle reflète très bien le rapport qui existe entre

l'importance des pertes et la densité de l'objectif. De toute façon, les unités qui ne possèdent qu'un pas, sont éliminées si elles subissent ne serait-ce qu'une perte.

Ravitaillement et isolation

Le système de ravitaillement est très simple, mais son importance est cruciale durant toute la partie. Des deux côtés, on en manque et les joueurs doivent gérer leur réserve, à l'obus, au chargeur, à la boîte de ration près. La dépense d'un seul point de ravitaillement, avant un impulse d'action, permet au joueur "en phase" de lancer des assauts (d'attaquer) et de les appuyer avec l'artillerie. Un point de ravitaillement supplémentaire doit aussi être utilisé pour chaque tir de barrage. Les Nebelwerfer, la plus formidable des armes de l'arsenal du joueur allemand, ne peuvent bombarder qu'avec la moitié de leur potentiel de barrage, à moins de dépenser un troisième point. Si un joueur choisit de passer durant un impulse, il ne peut effectuer que des barrages d'artillerie, au coût de deux points de ravitaillement. Si le défenseur veut effectuer un bombardement suffisamment efficace pour supporter l'une de ses unités, il doit là aussi dépenser un point de ravitaillement. Mais le joueur allemand peut aussi éviter les désagréments du rationnement à ses unités encerclées en dépensant un point de ravitaillement par tour. Comme tout, ou presque, coûte des points de ravitaillement et qu'il n'est accordé que deux à quatre points de ravitaillement, la gestion de vos stocks est l'une des tâches les plus ardues auxquelles vous êtes confronté.

Les unités qui ne possèdent pas de ligne de ravitaillement, au début d'un impulse, voient leur potentiel de combat et leur facteur anti-char divisé par deux. Les unités d'artillerie doivent, elles, tracer cette fameuse ligne, d'au moins sept hexagones, jusqu'à une route conduisant librement à un bord allié de la carte, sinon elles ne peuvent effectuer de tirs de barrage, et leur facteur de support est réduit à un.

Les règles sont dans l'ensemble claires, mais dans certains cas, plus de précisions auraient été souhaitables. A ce propos, une excellente "boîte à réponses" est parue dans le n° 21 de notre confrère américain *Fire and Mouvement* (voir également la boîte à réponses de Casus n° 12). On peut aussi éprouver quelques doutes quant aux facteurs qui ont permis d'évaluer l'efficacité de telle ou telle arme. Les chars sont, par exemple, invulnérables aux tirs de l'infanterie, mais par contre trop sensibles aux tirs d'artillerie. Mis à part ces menues imperfections, le système fonctionne très bien.

Analyse opérationnelle

Le jeu étant très nuancé, l'analyse opérationnelle ne saurait être complète, faute de place. Cependant, il existe dans le jeu, certains aspects importants qui méritent quelques développements.

La situation générale n'est guère favorable au joueur allemand. Celui-ci ne dispose que de faibles effectifs renforcés très lentement, alors que le soviétique dispose dès le début de forces appréciables, que de nouvelles unités importantes viennent appuyer. La première mission des forces allemandes doit donc être de protéger la ligne Leningrad-Vitbesk, en s'assurant que l'adversaire n'assujettira pas les villages traversés par la voie ferrée. La seconde doit être d'empêcher l'artillerie ennemie d'arriver trop rapidement à portée de Velikiye-Luki.

Les objectifs prioritaires du Russe sont d'infiltrer les lignes ennemies, d'investir quelques villages sur la voie ferrée, de provoquer l'engagement et de détruire des unités ennemies, à chaque fois que l'occasion s'en présente, et d'entreprendre la réduction des bunkers de Velikiye-Luki.

La stratégie allemande : Le joueur allemand peut perdre la partie dès le premier impulse, s'il n'établit pas de ligne empêchant les skieurs soviétiques de se glisser dans les différents villages qui bordent la voie ferrée, et s'il ne s'est pas constitué une réserve d'unités capables d'être retirées vers Novosokolniki. En plaçant ses compagnies de skieurs sur les flancs, tous les trois hexagones, et en installant les unités des 3e et 83e division au centre sur tous les autres hexagones disponibles, le joueur allemand peut tout juste prévenir une percée russe le long de la voie ferrée est-ouest durant le premier impulse. Toutes les autres unités devront être placées dans Velikiye-Luki sur des hexagones ferroviaires, pour effectuer un repli vers l'Ouest à la première occasion. Les troupes placées en avant-garde, dans les villages à l'est de Velikiye-Luki devront résister sur leurs positions jusqu'à ce que l'ennemi les anéantisse ou les force à battre en retraite.

Une fois le premier impulse terminé, toutes les unités à l'est de Velikiye-Luki (à l'exception de celles en garnison dans les villages) devront se replier de façon à former un "V" la ville retranchée formant la base ; les positions allemandes devront s'articuler sur les pentes vers le Nord-Est, et sur la colline 190 au Sud-Ouest. Cette stratégie privera les Soviétiques du support de leur artillerie, placera les Allemands sur un terrain favorable à la défense, retardera l'attaque des renforts russes sur Velikiye-Luki et gardera ouverte une ligne de communication de la ville vers l'extérieur. Les renforts allemands pourront aussi servir de réserve, utilisable dans les contre-attaques ou en tant que brigade de sapeurs-pompiers en cas de percée ennemie. La stratégie du joueur allemand, concernant la gestion de son capital de points de ravitaillement et de points de mouvement, doit être dominée par la prudence.

Une troupe de Sibériens monte au front.



Il est, semble-t-il, meilleur de détruire les unités russes en utilisant des tirs défensifs et le support d'artillerie (ce qui économise le ravitaillement), plutôt que par des assauts. Si vous dépensez des points de ravitaillement, spécialement lorsque vous utilisez toute la puissance de feu de vos Nebelwerfers, vous devez effectuer toutes les attaques que vous jugez nécessaires et employer toutes les pièces d'artillerie dont vous disposerez. En plaçant ses Nebelwerfers dans Velikiye-Luki et en les utilisant pour l'artillerie ennemie, le joueur allemand peut espérer stopper, ou du moins réduire, le matraquage de ses bunkers.

La stratégie russe : Le Russe ne peut se permettre d'être prudent ; une stratégie trop timorée le conduira nécessairement à la défaite. Les unités soviétiques doivent pénétrer immédiatement le dispositif adverse, même si le joueur russe doit, pour ce faire, dépenser tous ses points de mouvement au cours d'un impulse. Par des mouvements et des attaques incessantes, vous pourrez empêcher l'établissement d'une ligne de front cohérente et obliger le joueur allemand à retirer des troupes pour protéger la voie ferrée Leningrad-Vitbesk.

Ne vous préoccupez surtout pas d'établir une ligne continue : si les Allemands s'infiltrent sur vos arrières, ils seront détruits par vos renforts. Essayez surtout d'encercler Velikiye-Luki dès le premier tour. Cette manœuvre empêchera les Allemands d'amener leurs "faiseurs de nuées" dans la ville. Commencez le bombardement des bunkers ennemis dès que possible, tout en lançant le reste de vos forces sur la voie ferrée nord-sud. Le Sud offre un terrain plus favorable pour les chars. Il est donc préférable de faire passer la Lovat à vos unités mécanisées, au sud de Velikiye-Luki et d'envoyer vos unités de la garde sur le flanc nord tout en laissant votre artillerie face à la ville.

Les tactiques allemandes

Avant tout, le joueur allemand doit savoir utiliser son artillerie en support. Même un bataillon d'artillerie non ravitaillé, peut ajouter trois points au tir défensif des unités qu'il soutient ; aussi, essayez de garder votre artillerie en position, pour qu'elle puisse fournir des tirs de soutien à tout moment. L'idéal est de placer vos unités derrière les lignes dans un hexagone de forêt ou de ville traversé par une route. Le but est de provoquer, chez les Russes, par le tir défensif, une vérification du moral, pour empêcher tout assaut de la part des unités soviétiques. Lorsque votre artillerie effectue des barrages, elle est surtout utile en contre-batterie, et plus spécialement contre les Katyuskas.

En ce qui concerne vos lance-roquettes, gardez en mémoire que les zones de contrôle ne s'étendent pas dans les villes et dans les villages ; vous pouvez donc les y amener à proximité immédiate des unités ennemies, puis écraser celles-ci d'une salve bien ajustée. De cette façon, les Nebelwerfers dont la portée est très courte, peuvent opérer avec un maximum d'effets. Contre les chars soviétiques, votre seule arme efficace est l'artillerie ainsi que les Nebelwerfers. Laissez donc arriver les chars ennemis à portée de vos tubes, mais gardez tout de même vos pièces sur, ou près, d'une route de façon à pouvoir les déplacer rapidement d'un secteur menacé à un autre. Vos panzers ne peuvent s'opposer avec succès aux T-34 et aux KV-1 à moins que vous ne les attaquiez en force avec un important appui d'artillerie. D'autre part, s'il vous vient l'envie de tenter un dégagement de Velikiye-Luki avec vos panzers en tête, n'oubliez pas qu'ils sont aussi vulnérables aux bombardements d'artillerie que les vôtres.



Le fameux Nebelwerfer

D'un point de vue technique, le jeu offre aussi beaucoup d'opportunités. Vous pouvez, par exemple, économiser tous vos points de mouvements puis, votre adversaire ayant utilisé tous les siens, lancer deux impulses d'actions coup sur coup alors que lui devra se tenir tranquille. Si ses troupes sont isolées lors du premier impulse, ses tirs défensifs et anti-chars seront moins puissants (divisés par deux) lors du second. De plus, si l'ennemi a été suffisamment désorganisé lors du premier impulse, il sera plus facile de l'encercler puis de le détruire lors du second. Les Allemands sont les plus à même d'utiliser cette tactique car ils ne sont pas obligés de dépenser un minimum de trois points de mouvement durant un impulse d'action contrairement au joueur soviétique.

Une autre finesse du système de jeu peut être utilisée. Les unités, à l'intérieur et à l'extérieur de Velikiye-Luki, consomment des points de ravitaillement de provenance différente. Ainsi, au tout début de la partie ou vers la fin, quand les voies de communication sont encore libres, vous pouvez tirer avec votre artillerie en utilisant d'abord le ravitaillement stocké à Velikiye-Luki puis celui venant de l'extérieur.

Les tactiques du côté russe

Le joueur soviétique doit essayer de piéger autant d'unités ennemies que possible avant que l'adversaire n'établisse une ligne de front cohérente. Les unités de chars ou de skieurs peuvent se glisser à travers la ligne de front dans ce but. L'artillerie allemande et plus spécialement les Nebelwerfers possèdent un "punch" formidable. Évitez donc la concentration de troupes dans les endroits trop proches de l'artillerie ennemie. Vous devez aussi prendre garde à ne pas exposer vos plus fortes unités d'artillerie, les Katyuskas par exemple, aux tirs de contre-batterie même si vous devez tirer de la portée maximum, et par conséquent à puissance réduite. Cette simple précaution vous évitera beaucoup de désagréments, surtout si vous utilisez la règle optionnelle qui précise que les unités en déroute doivent abandonner leurs équipements.

Il est utile, tant que le front n'est pas stabilisé, de garder empilé avec vos unités d'artillerie, du personnel, pour les protéger des attaques suicides ennemies.

Le Russe peut lui aussi, utiliser certaines possibilités techniques. Il peut, par exemple essayer de passer pendant plusieurs impulses après avoir installé une unité dans une ville sur la voie ferrée nord-sud. Parce qu'il accumule cinq points de victoire par impulse, pour chaque ville occupée sur cette fameuse ligne, il peut gagner des points de victoire en "achetant" un maximum d'impulses avec les points de mouvement qui lui restent.

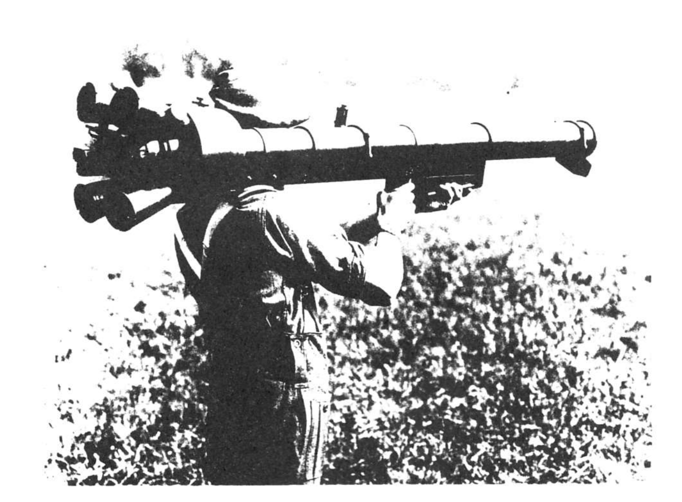
Cette tactique est efficace surtout lorsque les deux camps ont épuisé tous leurs points de ravitaillement et qu'aucun des deux camps ne peut attaquer durant le tour.

Conclusion

On pourrait faire encore beaucoup de commentaires sur *White Death*. Les joueurs expérimentés l'apprécieront pour ses multiples possibilités ainsi que pour son historicité. Les joueurs novices trouveront là un jeu, certes complexe, mais leur permettant d'améliorer leur connaissance du wargame. Le scénario, qui simule toute la campagne, est un peu long mais les scénarios les plus courts peuvent se jouer en quelques heures. *White Death* possédait dès sa parution le label d'un classique. Le fait que d'autres wargames se soient inspirés de son système de jeu (*Suez 73*) a confirmé sa qualité. □

Frédéric Armand.

Squad



Leader

Chars contre Infanterie

APRÈS avoir parlé des blindés et des armes anti-char, nous allons aborder cette fois-ci le problème des attaques directes char contre infanterie (*overrun*) et l'inverse (close-combat et immobilisation).

Dans le prochain article, nous étudierons les règles de transport. Les chiffres entre parenthèses renvoient aux règles officielles Avalon Hill.

L'overrun

L'overrun est la charge d'un blindé sur une position ennemie, tirant à volonté et en écrasant tout sur son passage. Le char arrose tout à la mitrailleuse et fonce plein gaz au travers des lignes ennemies. C'est en fait l'utilisation réelle d'un char d'assaut.

Un *overrun* ne peut être exécuté que par un véhicule blindé et armé (35.1), c'est-à-dire un char ou un canon d'assaut (35.3) sans passagers (35.5), ou un half-track armé (35.3), ou une auto blindée (87.6). Il faut bien sûr que ce véhicule n'ait pas tiré pendant la *Prep Fire Phase* et il ne tirera pas pendant l'*Advancing Fire Phase* (35.9).

La cible peut être de l'infanterie, des jeeps, des camions (35.1) ou des cavaliers (92.7). On ne peut pas faire d'*overrun* sur un autre véhicule blindé (35.1).

L'overrun est la seule attaque autorisée pendant la phase de mouvement. Elle peut s'exécuter n'importe où un véhicule blindé peut aller (35.1). Par contre, il ne peut pas y avoir d'*overrun* en mouvement de contournement (112.8).

La procédure est la suivante : le blindé charge l'hexagone cible. Il doit survivre à tous les tirs défensifs qui seront dirigés contre lui avant de pouvoir pénétrer dans l'hexagone cible. L'infanterie ne peut pas se défendre en terrain découvert, sauf si elle a une arme anti-char (35.7). Si elle possède un canon anti-char, elle peut tirer un coup supplémentaire si les servants passent un *Morale Check* normal (167.21). La mine magnétique anti-char (86.31), le kloriharsti (108.421) et la charge de démolition (103.12) ne peuvent s'utiliser contre le char qu'après l'*overrun*.

Une fois dans l'hexagone cible, on calcule la puissance de feu du char (72.1) :

On prend 4 (72.1),

On ajoute la moitié de l'équivalent IFT (table 10.3) de l'armement principal (72.1). *Nota :* On prend le total si l'armement principal a une cadence de tir supérieure à 1 (72.1). On prend un quart au lieu de la moitié de l'armement principal monté en tourelle s'il n'y a qu'un homme en tourelle et que celui-ci utilise aussi la mitrailleuse coaxiale ou anti-aérienne (129.41). On prend zéro si l'armement principal ne peut tirer que des charges creuses (134.14) ou si c'est un mortier (138.5).

On ajoute toutes les mitrailleuses utilisables, ce qui élimine évidemment les mitrailleuses arrière de tourelle, et ce qui nécessite d'avoir un servant CE s'il s'agit de la mitrailleuse anti-aérienne (72.1).

On ajoute la puissance de feu des passagers (plus celle de leurs LMG s'ils en ont — 72.2) des half-tracks s'ils sont CE (72.2).

On divise le total par 2 si l'*overrun* s'effectue dans les bois, dans de la fumée, dans un champ de blé (72.4), dans du brouillard (111.27), dans des broussailles (154.31) ou dans un cimetière (160.33).

Le blindé qui fait un *overrun* ne peut pas utiliser du tir intensif (70) (72.7), ni du cannister (cf. Q&A 72.1), ni du tir soutenu de mitrailleuse (95.24), par contre, il peut utiliser son lance-flammes plein pot (avec le breakdown habituel) (cf. Q&A 72.4 et 102.1).

On applique tous les DRM du terrain (35.4). C'est le DRM le plus favorable dans le cas d'un bunker (56.54). Le DRM de leadership s'applique s'il y a un armor leader CE (76.6) ou un leader CE passager du half-track (72.2). Il y a un DRM − 5 si la cible est un camion ou une jeep (35.3) et + 2 si cette cible est en mouvement (135.7). Il y a un DRM − 1 si cette cible est à cheval (92.6), et un DRM + 1 s'il y a une épave dans le même hexagone (167.23). Il faut rajouter un 3e dé s'il y a de la fumée (cf. Q&A 35.1 page 23) ou du brouillard (111.27).

Si le résultat des dés est 12, le véhicule est immobilisé pour le reste du scénario (38.3). Ceci est valable pour un résultat 11 ou 12 dans les cas suivants : bois, fumée, champ de blé (72.5), brouillard (111.27), broussailles (154.31) ou cimetière (160.33). Dans le cas d'un blindé découvert, si le résultat est 11 (10 dans les bois, fumée, champ de blé, brouillard (111.27), broussailles (154.31) ou cimetière (160.33)), le blindé est détruit (après résolution de l'*overrun*) et l'équipage tué (72.6). Ceci ne s'applique pas aux blindés couverts et CE (cf. Q&A 72.6 et 72.8).

Un *overrun* ne peut pas générer un *Gun malfunction* ou un *MG malfunction* (cf. Q&A 72.2).

On consulte ensuite la table 10.3 dans la colonne correspondante. En cas de résultat KIA, on relance 1 dé sur la colonne à gauche de la colonne précédente avec un DRM − 1, et ceci pour chaque arme de soutien présente dans l'hexagone. Si le résultat est un KIA, l'arme est détruite, sinon, elle est intacte (143.7). Ceci est valable aussi pour les canons anti-char ou autres.

Le close-combat

N'importe quelle unité d'infanterie peut attaquer un char en close-combat à condition d'avoir passé un *Morale Check* simple (36.11) juste avant *l'advance phase* (36.21). Si le char a des passagers, il faut d'abord les attaquer avant le char (36.22 et 158.43). On va examiner ici l'attaque sans armes spéciales, les attaques spéciales ayant été déjà analysées dans le chapitre précédent.

Pour éliminer le char, il suffit à l'unité d'infanterie d'obtenir avec deux dés sa puissance de feu ou moins (36.23). Un certain nombre de DRM s'appliquent : leadership (36.4), DRM + 1 si le char est accompagné (158.43), DRM + 2 si le véhicule est en mouvement (135.7), DRM − 2 si c'est un blindé découvert (158.42), DRM − 1 si c'est un blindé CE (158.4), DRM − 1 si c'est un véhicule sans mitrailleuse (158.42) et DRM − 3 si c'est un véhicule sans blindage (158.4).

Dans certains cas, le blindé pourra se défendre : s'il est équipé d'un dispositif Nahverteidgungswaffe (64.5), s'il a ue mitrailleuse anti-aérienne avec un équipage CE (64.55 et 72.83). — *Nota :* Le Hetzer n'a pas à être CE pour utiliser sa mitrailleuse anti-aérienne (64.55) —, s'il a une mitrailleuse arrière de tourelle (72.83) ou enfin s'il s'agit d'un halftrack blindé avec des passagers CE (72.85). Dans ce cas, on lance les dés pour savoir dans quel ordre s'effectuera le close-combat (voir 64.53) avec un certain nombre de DRM parmi lesquels un dé supplémentaire en cas de fumée ou de brouillard (11.27).

Immobilisation

Quand un véhicule passe dans un hexagone adjacent à celui occupé par une unité d'infanterie ennemie, celle-ci peut tenter de l'immobiliser (36.1) à condition de passer au préalable un *Morale Check* simple (144.72). Pour cela, il faut obtenir un 2 avec deux dés et un certain nombre de DRM (voir 144.73). Si une unité est dans un goulet ou une route en déblai, elle doit être en *Crest Status* pour tenter une immobilisation sur un véhicule en passant à proximité (151.55).

Les tactiques de base

La technique de l'*overrun* est une arme à double tranchant. En effet, elle impose aux chars de venir au contact de l'ennemi, et donc de s'exposer à des contre-attaques très dangereuses (immobilisation ou close-combat). Un des cas où elle est réellement efficace, est quand il s'agit de réduire un nid de mitrailleuses isolé : vous foncez dans le tas et vous restez sur place, ce qui forcera les occupants à déguerpir au plus tôt. Pendant ce temps, l'infanterie pourra progresser sans être menacée et venir nettoyer le secteur (ce qui est la fonction principale de l'infanterie).

Le close-combat est la technique la plus efficace pour détruire un blindé quand on n'a pas d'arme spéciale. Elle est particulièrement recommandée pour les sections d'assaut (8-3-8, 6-2-8, etc.).

L'immobilisation marche particulièrement bien en milieu urbain et est donc un facteur supplémentaire de prudence forcée pour les chars qui progressent dans les ruines. En effet, une fois immobilisé, le char sera une proie facile pour l'infanterie embusquée alentour.

Scénario C.B. 8

Ce mois-ci, le scénario de *Casus Belli* met en scène des Français lançant une attaque depuis la ligne Maginot sur des positions allemandes, le 18 mai 1940. Ce scénario a été conçu par Pierre Stutin.

Luc Sérard.

Georges Osterman vous a déjà expliqué dans ces colonnes quelles pouvaient être les difficultés se présentant au concepteur de scénario. Outre, les problèmes de l'équilibre et des sources, j'ajouterais un autre paramètre : l'intérêt au jeu, il faut que les deux joueurs aient autant de plaisir à le jouer. C'est peut-être le plus difficile.

L'action se déroule dans les Ardennes à quelques kilomètrres de Sedan. Le 18 mai, le général Guderian a déjà pris Saint-Quentin avec sa 2e Panzer ; mais autour de Sedan, la situation est toujours aussi critique. La possession de la cote 311, qui permet le contrôle du passage à Sedan, est devenue plus que jamais déterminante...

Ici, le joueur français manœuvre des chars du type le plus puissant pour cette période de la guerre. Vous aurez l'occasion d'apprécier leur efficacité. Mais la principale difficulté de ce scénario, c'est de bien les manœuvrer ; ne pas exposer leur flanc gauche (note 0 page 100) et surtout, ne pas se faire tirer dans le dos !

Son adversaire, quant à lui, devra se souvenir que l'erreur des Allemands fut de se révéler trop tôt... □

Sources : “Faites sauter la ligne Maginot” R. Bruge, Fayard, 1973.

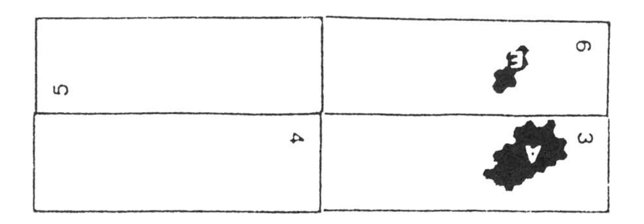
P. Stutin

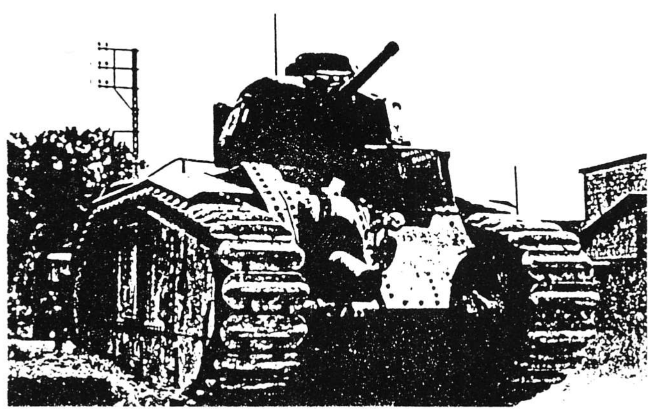
Errata :

Le scénario *C.B.* 5 **Embuscade au Sablon** comportait deux erreurs :

— Conditions de victoire : Il fallait lire “la route 3A6” et non pas “la route 36”.

— Configuration des cartes : La carte n° 5 a été imprimée dans le mauvais sens. Voici la bonne configuration :

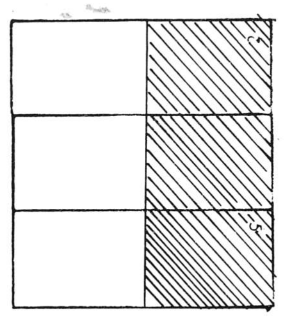




Olizy-sur-Cher, le 18 mai 1940. La cote 311, à l'extrême ouest de la ligne Maginot, est d'une importance primordiale puisque c'est le point le plus élevé de la région et qu'il permet aux Français de régler leurs tirs de façon très précise. Depuis 36 heures, la position est tenue par les hommes du général Weisenberg, mais pas en force. Le commandant Malaguti, avec ses chars B1 bis, lance une contre-attaque à 19 heures avec des éléments du 119ᵉ R.I...

Configuration :

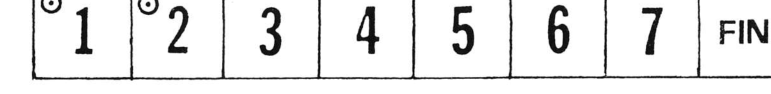




Règles : *Crescendo of Doom*

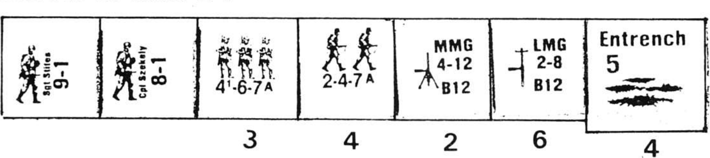
Conditions de victoire : Les Français gagnent si, à la fin du 7ᵉ tour, ils occupent la colline 538 sans qu'il y subsiste un seul Allemand en état de tirer et s'ils ont perdu au plus trois chars et sept squads. Sinon, ce sont les Allemands qui gagnent.

Tours
Les Allemands se placent en premier
Les Français jouent en premier

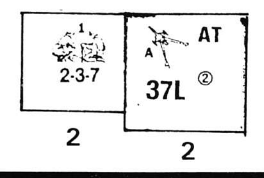




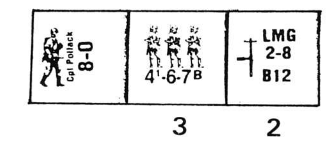
Eléments du 191ᵉ R.I. (de la 71ᵉ Division d'Infanterie) se placent sur la carte 2 :



Le groupe anti-char se place sur la carte 2 et/ou sur la carte 4, rangées 1 à 3 en utilisant le placement initial caché (42).

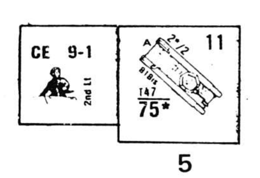


Les renforts arrivent côté nord de la carte 2 par règle spéciale *C.B. 8.2*.





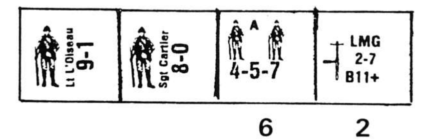
Eléments du 41ᵉ B.C.C. (Bataillon de chars de combat), entrent à l'est de la carte 5 au tour 1 :



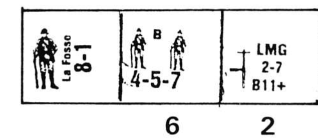
Eléments du 1/119ᵉ R.I. de la 6ᵉ D.I. entrent à l'est de la carte 5 :

au tour 1 :





au tour 2 :



• Règles spéciales :

C.B. 8.1 — La zone de jeu se limite aux rangées R à GG sur les cartes 2 et 5 et A à P sur la carte 4.

C.B. 8.2 — Seule la colline 538 est en hauteur, tout le reste est au niveau du sol.

C.B. 8.3 — Les renforts arrivent si, au *Rally Phase* allemand, le joueur obtient, avec un dé, un chiffre inférieur ou égal au tour en cours.

• Conclusion : Les chars de Malagutti escaladèrent la hauteur en détruisant les nids de mitrailleuses et les pièces anti-char. Les Français perdirent trois chars : le "Charente", le "Tarn" et le "Muscadet".

• Conception : P. Stutin.

• Tests : L. Sérard et J.-F. Perez.

Hordes Fantastiques



Machine de guerre (Citadel)

NOUS sommes nombreux, étant enfants, à avoir possédé des armées de plomb ou de plastique. Adultes, certains d'entre nous sont devenus généraux d'une armée de figurines, adaptée aux règles de wargames historiques. Qu'ils soient à la tête d'un corps blindé, d'une division de l'empire ou consuls romains, leurs troupes rigoureusement historiques restent d'un classicisme de bon ton.

Mais, dans un lointain passé, il existait des êtres dont bien peu se souviennent. Seuls quelques auteurs d'Heroïc Fantasy et les amateurs de jeux de rôle font revivre ces armées. En ce temps, il existait ce que nous qualifierons de "bons" (elfes, humains, nains...) et de "mauvais" (orcs, gobelins, dragons...). Pourquoi ne pas faire évoluer ces troupes à la place des classiques grecs et romains. Les motivations sont diverses mais aboutissent toutes au même résultat, être général ou chef de bande.

Nous avons tous lu et relu le Seigneur des Anneaux ou les chroniques de Thomas Lovenant. Quel plaisir de refaire les combats de Sauron et Saroumane contre les humains ! Quelle joie de récupérer l'anneau et de laisser ses orcs s'amuser aux dépends (et avec) des elfes !

Si l'on est peu tenté par Tolkien, il y a encore quelques chances pour que les jeux de rôle fantastiques nous attirent. Quel rapport entre un joueur de *Donjons et Dragons* et le commandant d'une armée de jeu de guerre ?

Prenons l'exemple du guerrier **Dupont.** Lors de ses premières aventures, il consacrait la totalité de ses trésors à l'acquisition de points d'expérience. L'entraînement coûte cher et il ne pouvait distraire le moindre C.P. de l'étude des armes. Vers le quinzième niveau, après maintes expéditions où il a frôlé la mort, il décide d'établir un confortable petit chez lui. A cet effet, il dispose d'un gentil pécule. Il a le choix entre deux possibilités :

• soit il loue les services de quelques centaines de joyeux écorcheurs et s'en va à la recherche d'une propriété à céder de gré ou de force ;

• soit il se construit un petit château, ceint de hauts murs garnis de quelques tours et disposant d'un donjon confortable. Il y installe sa famille et quelques dizaines de ses compagnons d'armes.

Dans les deux cas, on aboutit au même résultat. **Dupont** et sa bande, après quelques exactions, se retrouveront nez à nez avec le seigneur elfe du coin, que le bruit et les cris empêchent de dormir. Il s'ensuivra un beau combat où chacun tentera d'imposer à l'autre son point de vue.

Mais, tout le monde n'est pas mauvais, et au lieu de piller, **Dupont** peut décider de libérer une région de la présence d'un chef orc et de ses alliés de la nuit.

Le **Dupont,** que les aventures avaient lassé et décidé à prendre sa retraite, court le risque de voir sonner à la porte de sa citadelle.

par un beau matin, un voisin grincheux et ses mercenaires ou une bande de gobelins en migration.

Tous ces petits différends, finalement bien anodins, ne peuvent se résoudre dans l'atmosphère feutrée d'une partie de *D & D*. Il faut un beau combat sur une table prévue à cet effet et garnie de moult figurines représentant les différents protagonistes.

Vous avez dit fantastique ?

Une autre raison peut inciter les joueurs que nous sommes, à combattre avec des armées fantastiques. De toutes les figurines, les plus originales et peut-être les plus belles, sont celles de l'univers fantastique. Elles laissent à l'imagination une part importante. Mais elles permettent malgré tout d'élaborer des tactiques, aussi bien qu'avec des figurines historiques.

Une raison plus pratique peut être mise en avant. Les passionnés de jeux de rôle, à force d'acheter une bande d'orcs par-ci, un dragon par-là, se retrouvent ainsi avec une armée déjà pratiquement constituée. Ils sont aidés en cela par les fabricants qui s'efforcent de renouveler leurs stocks et de sortir des nouveautés toujours plus belles, toujours plus originales. En Angleterre, où le jeu de guerre avec figurines fantastiques a presque autant d'adeptes que le jeu de guerre classique, une marque est en train de sortir de quoi se constituer une armée orc complète !

Des figurines, qui ne font rien, sont peu satisfaisantes : on ne peut faire entrer, dans chaque donjon, deux cents monstres, il faut trouver une autre façon de rentabiliser les figurines afin d'éviter que la poussière ne s'y dépose, et permettre d'étaler ses petites merveilles pour en faire profiter votre entourage.

Hobgoblins (Chronicle)

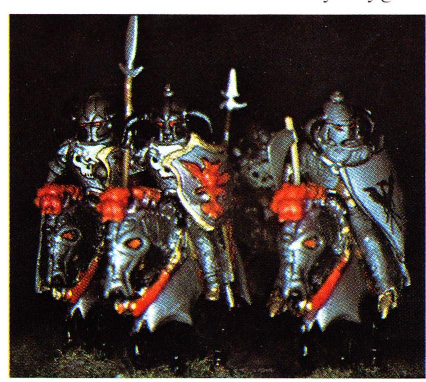
Dragon = éléphant

Mais être général ne suffit pas, si l'on ne dispose pas de l'indispensable manuel de combat qui permettra à ses armées de manœuvrer. Pourtant, les règles existent, même si on a quelques difficultés à se les procurer. La constitution de l'Host royale des elfes ne dépendra pas de votre portefeuille mais du budget en point, prévu par les règles que vous aurez choisies. Selon celles-ci, le nombre de vos figurines pourra varier du simple au double. Pourquoi tant d'écarts ? Pour les combats avec figurines, il y a deux bases. La première a comme échelle une figurine égale à un combattant fictif. La seconde fait correspondre à chaque modèle, X combattants théoriques. Dans le premier des cas, on assiste plutôt à des escarmouches. Dans l'autre, les batailles, engageant des effectifs importants, sont favorisées. Les règles les plus utilisées en France sont *La Flèche et l'Epée*, *Reaper*, *Chaimmail*, *Swords and Sorcerers*, et *Dungeons and Dragons*.

La Flèche et l'Epée est une traduction de la cinquième édition anglaise d'une règle mise au point par le Wargame Research Group. Elle n'est pas prévues pour les combats fantastiques, mais pour une période s'étalant de l'Antiquité au Moyen Age. L'armée est constituée de figurines regroupées en unités et représentant vingt hommes théoriques. Le choix des armes va de la hache de pierre aux premières acquebuttes [1]. Quel rapport avec elfes, dragons et squelettes ? C'est ici que l'imagination du joueur entre en jeu. il lui faut trouver des équivalences. Si, pour l'infanterie "classique" (elfes, nains, gobelins), la gymnastique intellectuelle est assez facile, cela se complique au niveau des non-humanoïdes. Une wyvern montée par un homme-lézard peut avoir le même effet qu'un dromadaire de combat. De même qu'un dragon peut représenter un éléphant de guerre et son chargement de combattants. Cependant, il est très difficile, voire impossible de faire entrer en jeu la magie ou les créatures volantes.

Swords and Sorcerers est une extension de *Chivalry and Sorcery*. La classification des troupes est assez semblable à la précédente, mais la magie joue un rôle, et des propositions sont faites en ce qui concerne les monstres.

Chaimmail est d'une conception tout à fait différente. Gary Gygax



Cavaliers (Minifigs)

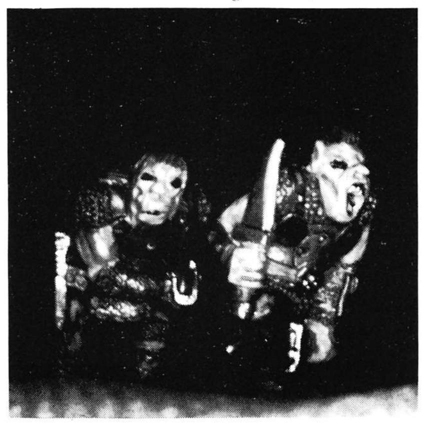
a participé à l'élaboration des règles. Or, c'est le père d'une règle de jeu de rôle mondialement connue. En fait, *Chaimmail* est l'ancêtre de *D & D* et on y retrouve certains de ses éléments. Le livret se compose en deux parties : la première résout les combats historiques et n'apporte rien de plus aux règles précédemment citées. L'autre partie est particulièrement tournée vers le fantastique. Les combats peuvent se résoudre entre groupes de figurines ou individuellement. Des indications sont fournies pour classer monstres et humanoïdes. Précurseurs des aventuriers de *D & D*, on retrouve des héros et des magiciens. Ils peuvent être de différents niveaux. Selon leur capacité, les magiciens pourront lancer leurs sorts à coup sûr, s'ils ont une certaine expérience (quantifiée en points de budget), ou provoquer l'effet inverse s'ils ne sont que débutants. Des créatures ailées peuvent être introduites et les combats aériens sont donc prévus.

Reaper est une règle prévue spécialement pour les combats fantastiques mais ressemble plus à un jeu de rôle simple qu'à un vérita-

ble wargame. Les effectifs recommandés sont d'une trentaine de figurines pour chaque camp. L'effet de masse ne peut être rendu que très difficilement. Les combats se résolvent de façon plutôt individuelle. Les combats aériens sont, là aussi, possibles. Le point fort de cette règle réside en la magie. Le grade intervient dans la réussite du sort. Chaque joueur peut créer les sorts qu'il désire en fonction d'un certain nombre de facteurs, tels que le nombre de personnes affectées, le temps d'effet du sort ou la protection qu'il procure. On peut, par exemple, transformer les armes de l'armée d'en face, en bouquets de fleurs (ce qui n'est d'aucune utilité au combat !). La mise au point des sorts peut paraître compliquée, mais c'est de loin la règle la plus complète en ce domaine.

Pour mémoire, on peut citer la règle de Citadel, *Warhammer*, l'amendement de la 6ᵉ édition du W.R.G. qui évoque rapidement les combats fantastiques et propose certaines équivalences, et *Ringwars*. Pour les mordus de science fiction, il existe des règles comparables telles que : *Combat*

Hobgoblins (Chronicle)



3000, Strike Team Alpha, Imperial Commander et *Spacefarers*. Il faut noter que, de toutes ces règles, les plus jouées car les plus faciles à se procurer, sont celles de *La Flèche et l'Epée* que l'on adapte. Les autres sont plus difficiles à obtenir. Mais que cela ne retienne ni les seigneurs du chaos, ni les champions de la loi ; les combats d'Heroïc Fantasy ont de beaux jours devant eux ! □

Hagen l'exolyseur
Maréchalissime du Grand Mordor
Olivier Descoing.

---

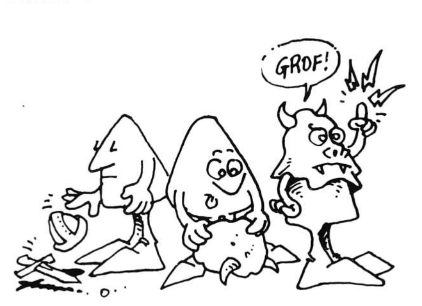
(1) Canons à main.

Où trouver les règles ?

La Flèche et l'Epée est disponible chez Jeu de Guerre Diffusion, 19, rue Jouffroy, 75017 Paris, qui importe également les figurines photographiées dans cet article.

Jeux-Thèmes, 92, rue Monceau, 75008 Paris, a en rayon la plupart des règles citées, et vous répondra au 522.50.29.

Cependant la plupart de ces règles sont en anglais, et un peu hermétiques. Pour pallier à ce problème, Casus Belli vous proposera dans un prochain numéro un additif à *La Flèche et l'Epée* (la règle la plus pratiquée en France) permettant d'y inclure des armées fantastiques et des monstres en utilisant pleinement leurs pouvoirs "spéciaux".



Ludotique

GUADALCANAL CAMPAIGN / APVENTURE TO ATLANTIS



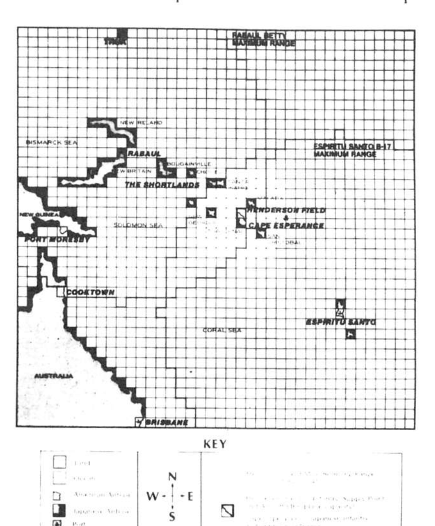
Comme son nom l'indique, ce jeu pour micro-ordinateur prend pour thème les combats navals et aéronavals qui se déroulèrent au large de l'île de Guadalcanal et dans l'archipel des Salomons, de mai à décembre 1942.

Comme dans la plupart des wargames sur micro-ordinateur, on peut jouer soit seul soit à deux, l'ordinateur contrôlant alors les forces japonaises. Une fois votre micro-ordinateur branché, et la diskette introduite dans le lecteur, un menu s'affiche à l'écran, vous demandant si vous comptez jouer à deux ou contre l'ordinateur, le niveau de difficulté choisi si vous prenez la seconde alternative, les scénarios que vous voulez jouer (il y en a six dont quatre parties miniatures) et si vous désirez disputer une nouvelle partie ou continuer une partie que vous avez commencée auparavant et que vous avez sauvegardée

Hormis les quatre parties miniatures, *Guadalcanal Campaign* offre aussi deux autres intéressants scénarios, une campagne qui couvre toute la période allant du mois d'août 1942 au 31 décembre et une demi-campagne qui ne traite que la période allant du 1er au 31 décembre 1942. Cette campagne et la demi-campagne sont toutes les deux de gros morceaux, représentant respectivement 224 et 198 tours de jeu, plusieurs dizaines d'heures à passer devant votre ordinateur ; aussi sommes-nous limités dans notre essai aux quatre scénarios qui simulent chacun un engagement important. Ce sont les batailles de la Mer de Corail (12 tours de jeu), celle de Santa-Cruz (8 tours de jeu), des Salomons Orientales (4 tours) et de Guadalcanal (8 tours).

Deux tours de jeu combinés simulent une journée en temps réel et dans chaque scénario tout comme durant la campagne les activités qu'effectuent les deux joueurs sous le contrôle de l'ordinateur sont exécutées dans la séquence décrite ci-dessous.

C'est toujours au joueur américain de commencer un tour de jeu, que la période simulée soit diurne ou nocturne. La séquence du tour de jeu débute par "L'américan TF adjustement Phase" durant laquelle le joueur yankee peut créer, combiner ou diviser des Task Forces avec les navires qui se trouvent au même endroit (port ou zone maritime), c'est aussi durant cette phase qu'il peut charger les transports qui se trouvent dans ses ports avec des troupes ou du ravitaillement, ordonner l'entraînement de pilotes de porte-avions, prendre des renseignements sur l'état de ses escadres et celles de l'adversaire en demandant que les noms des navires précédemment coulés (avec le nombre de points de victoire accordé pour ces naufrages) soient affichés à l'écran, recevoir un rapport sur l'état de ses escadres aériennes (le nom de la base ou du porte-avions étant à chaque fois indiqué) ou sur ses Task Forces qui sont à la mer (la mission en cours et la composition de la Task Force étant affichées pour chaque Task Force), demander que soit montrée la carte pour localiser précisémment ses navires, ou bien obtenir des renseignements sur la situation à Guadalcanal.



C'est aussi au cours de cette phase que l'un des joueurs (si bien sûr vous jouez à deux, l'ordinateur n'interrompant jamais une partie de son propre chef, même s'il perd, ce qui lui arrive souvent, car il manœuvre ses navires comme un pied !) peut arrêter le massacre, votre micro affichant alors les points de victoire qui ont jusqu'alors été accumulés par chaque camp.

Une fois vos ordres donnés, l'ordinateur les exécute presqu'automatiquement puis passe à la phase suivante, celle où les navires se déplacent. Suivant la vitesse du plus lent des bateaux dans une Task Force, celle-ci peut se déplacer au minimum d'une case et au maximum de trois, dans la direction que vous lui assignez

C'est juste après cette phase de mouvement que l'aspect opérations terrestres de la campagne est abordé, mais de façon très succinte. Si vous et votre adversaire possèdez des troupes à Guadalcanal, cela se résume à une réponse par oui ou par non à la question suivante "Do you wish to attack Y/N" suivi, si vous répondez oui, de l'affichage du niveau (il y en a 4) d'intensité que vous avez choisi pour votre attaque. L'ordinateur calculera ensuite le résultat de l'attaque et vous indiquera un peu plus tard, si votre adversaire a déclenché la même action, puis vous communiquera l'issue de la boucherie, avec les effectifs engagés, les pertes, et le nombre de point de ravitaillement qui ont été dépensé.

Après ce brève intermède terrestre, passons à l'épisode le plus palpitant de la partie, celui où vous allez lancer vos vaillants pilotes à la recherche ou à l'attaque des escadres ennemies suivant que vous connaissez ou non leur position. C'est aussi durant cette phase oh combien cruciale, que vous pouvez préparer vos contres-attaques aériennes (on n'est jamais trop prudent), transférer des appareils de bases terrestres sur des porte-avions (s'ils sont équipés pour y atterrir, inutile d'essayer de faire apponter un B17 sur le Yorktown ou un Nell sur le Shokaku, ça ne marche pas, j'ai essayé !) ou l'inverse.

La procédure de recherche (d'ailleurs fort bien expliquée dans le livret de règles, en anglais malheureusement) est entièrement conduite par l'ordinateur, il vous suffit de lui signaler combien d'avions de tel ou tel type effectuent les recherches, quel est leur objectif pour que l'ordinateur vous indique les cases où ont été repéré les Task Forces ou les meutes de sous-marin ennemis (du moment que celles-ci sont dans le rayon d'action de vos appareils et selon un pourcentage de chance qui varie en fonction de la mission, du type de l'appareil, et de la distance.

Pour les étourdis qui oublieraient que toute attaque suppose une reconnaissance préalable, deux aménagements du logiciel ont été prévu, le premier concerne les meutes de sous-marins que chaque joueur peut constituer, ces engins très discrets sont très efficaces dans la recherche des navires ennemis. Les attaquent aussi à vu dès qu'ils les ont repérés signalant en même temps la position de leurs cibles. Le second concerne les bases terrestres qui sont toutes équipées d'hydravions effectuant des missions de recherche durant chaque tour diurne, ceci même si le joueur ne leur en a pas donné l'ordre, enfin et comble de bonheur, ces appareils ne peuvent jamais être abattus.

Une fois la position des escadres ennemies repérée, leur composition (qui est souvent erronée, les pilotes peuvent se tromper !) vous est annoncée, puis vous pouvez les attaquer avec votre aviation terrestre ou embarquée. L'ordinateur règle lui-même le déroulement de ces attaques, vous informant des objectifs visés pour chaque vague d'appareils de même type et du résultat obtenu.

Mais bien avant cela vos escadrilles vont devoir affronter les appareils que l'adversaire a judicieusement envoyés ou laissés en protection au-dessus de ses navires ou de ses bases, c'est dire qu'avant pratiquement toute attaque de navires ou de base on assiste à une terrible empoignade, entre patrouille et chasseurs d'escorte, puis patrouille et bombardiers, bombardiers en piqué, ou équipés de torpilles. Une fois passé l'essaim des chasseurs ennemis, vos avions pourront plonger sur leurs proies, et vous serez immédiatement informé du résultat des attaques, par des messages s'affichant à l'écran, chacun de ces messages comportant le nom du bateau attaqué, le montant des dommages, ainsi que le nombre d'avions attaquants qui ont été abattus par les défenses aériennes du navire ou de la base.

Après les attaques aériennes, on vous rapporte (si vous aviez choisi précédemment d'attaquer) l'état de la situation à Guadalcanal, puis l'on passe aux attaques des sous-marins et aux combats de surface qui peuvent opposer les navires ennemis se trouvant dans la même case. Là aussi, l'ordinateur s'occupe de tout et informe des résultats des torpillages et cannonades par une série de messages, ponctuée de bip sonore lorsqu'un navire a été gravement touché (bip qui peut aussi se produire même lorsque votre navire n'est pas attaqué, car les munitions ou les avions, sur les porte-avions américains dans le scénario de la bataille de la Mer de Corail, pouvent exploser à la suite d'avaries provoquées par de précédentes attaques).

Une fois ces combats terminés, certaines missions spéciales, telles que le bombardement de positions côtières ennemies, ou le débarquement de renforts en ravitaillement ou en hommes, peuvent être accomplies. Puis vient le moment où les contre-attaques aériennes que vous avez soigneusement préparées (l'on ne sait jamais, et puis vous ne connaissiez pas la position des porte-avions ennemis, mais maintenant que leurs appareils ont attaqué il suffit de les suivre pour savoir d'où ils venaient) peuvent être lancées, déclenchant une nouvelle phase de combats aéronavals.

Les dommages que subissent les différents navires au cours des combats navals et des attaques aériennes réduisent automatiquement la vitesse du navire endommagé en fonction de la partie touchée, sa puissance de feu ou sa capacité (dans le cas des porte-avions) d'embarquer des appareils, tous les navires peuvent être réparés dans les bases et port amis, et il vous est même possible de saborder ceux qui seraient trop gravement touchés pour être utiles (exemple d'un navire dont la vitesse serait réduite à zéro).

D'autres mécanismes du logiciel permettent aux conditions météorologiques, aux renforts, au ravitaillement d'intervenir durant le cours de la partie, et font de *Guadalcanal Campaign* un jeu très complet et très réaliste. Il possède cependant deux énormes défauts pour un wargame sur ordinateur, d'abord sa lenteur, mais c'est un travers commun à la plupart des jeux existant, les langages n'étant pas assez performant au point de vue de la rapidité du traitement, mais surtout le graphisme est très en-dessous de ce que l'on pouvait espérer et l'ordinateur se montre d'une parfaite incompétence sur le plan stratégique.

	F4F	SBD	TBF	B17
HENDERSON FIELD	26	20	2	0
ESPIRITU SANTO	23	0	0	39
BRISBANE	0	0	0	0
CV-ENTERPRISE	34	36	12	0
CV-HORNET	36	36	15	0

PRESS <C> TO CONTINUE

Au niveau graphismes, on ne peut pas dire que les programmeurs de Strategic Simulation Inc se soient particulièrement creusés la tête, à part la carte (en couleur si vous branchez l'ordinateur sur votre poste de télé couleur) du théâtre des opérations (qui représente la zone figurée par la carte du jeu Flat Top éditeur Avalon Hill), c'est tout !. Pour un jeu de cette envergure et de ce prix, l'on aurait tout de même pu espérer mieux que de simples messages écrans lors de la résolution des combats. Le second gros défaut *Guadalcanal Campaign* est l'incompétence pratiquement totale de l'ordinateur sur le plan stratégique lorsqu'on joue en solitaire. Certes on peut ajuster le niveau de difficulté de la partie (de 4 à 1) mais ces ajustements ne concernent que la précision des attaques japonaises, qui au niveau 1 est équivalente à ce qu'elle fut historiquement, et l'ordinateur reste quelque soit le niveau demandé d'une écœurante naïveté dans les schémas stratégiques qu'il choisit.

Pour vous convaincre de ce que nous affirmons nous vous donnons ci-dessous les résultats obtenus par le joueur américain contre l'ordinateur après avoir disputé chacun des scénarios proposés, le niveau de difficulté choisi étant à chaque fois le plus élevé ; vous trouverez d'autre part les résultats historiques de chacun des engagements représentés par les parties-miniatures que nous avons disputées.

Scénario de la bataille de la mer de Corail, dans le jeu victoire américaine, pertes durant la partie : 1 porte avion, 1 pétrolier ; perte japonaise : 2 porte-avions, 1 porte-avion léger, 4 destroyers, 2 transports. Pertes historiques, américains : 1 porte-avion, 1 pétrolier, japonais : 1 porte-avion léger.

Scénario de la bataille des Salomons Orientales, pertes durant la partie, américains : 1 croiseur léger, japonais : 2 porte-avions, 1 porte-avion léger, 1 cuirassé, 8 destroyers, 1 transport. Pertes historiques pour les nippons : 1 porte-avions, 1 destroyer.

Scénario de la bataille de Santa Cruz, pertes américaines : 2 porte-avions, pertes japonaises : 3 porte-avions. Perte historiques pour les américains : 1 porte-avion.

Scénario de la bataille de Guadalcanal (un véritable massacre !) : pertes japonaises : 1 porte-avion, 1 cuirassé, 1 croiseur lourd, 2 croiseurs léger, 10 destroyers, 9 transports. Historiquement cette bataille faillit touner au désastre pour la marine américaine qui y perdit ainsi que la marine australienne : 2 croiseurs et 7 destroyers.

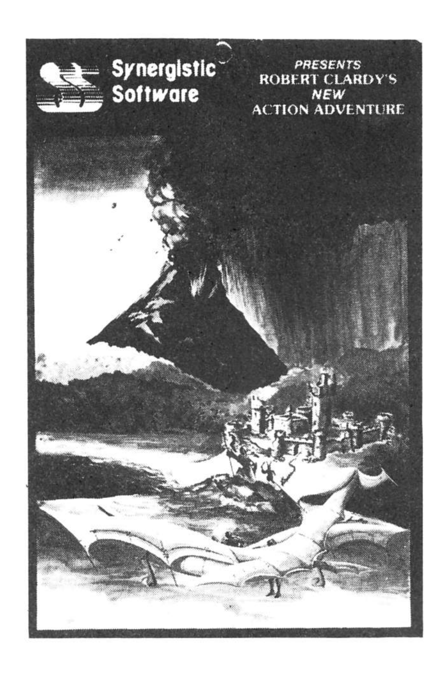
CONCLUSION

Pour un jeu annoncé comme devant révolutionner le domaine de la ludotique, nous avons été plutôt déçu. Le prix de *Guadalcanal Campaign* nous laissait espérer des capacités graphiques supé ieures à ce que nous avons trouvé. D'autre part (et c'est particulièrement dommage, les jeux sur micro-ordinateur devant être à notre avis réservé au jeu en solitaire), l'ordinateur se montre un piètre adversaire sur le plan stratégique et se montre un piètre adversaire, n'acceptant d'ailleurs que les Japonais.

Néanmoins, ne serait-ce que pour son envergure (294 tours) c'est un jeu à conseiller à tous les amateurs de conflit naval, plus particulièrement attirés par les opérations dans le Pacifique. Etant donné son support (diskette et ordinateur), ce jeu évite les fastidieuses manipulations de pions et de tableaux fréquentes dans les "boardwargames" qui illustrent le même thème (ex : Flat Top déjà cité, C.V de Yaquinto). □

Guadalcanal Campaign est disponible sur diskette pour Apple II disposant de 48 K de mémoire vive chez SIVEA, 31, Bd des Batignolles, 75017 Paris, dans un petit coffret d'un livret de règles (très courtes) et de deux cartes.

Frédéric Armand



AFFUTEZ vos nerfs avant de vous élancer dans *Apventure to Atlantis* : affaibli par les combats, décontenancé par les énigmes, vous aurez pourtant besoin de tous vos réflexes pour les combats d'arcade !

Réussir ce cocktail était plutôt hasardeux, et l'auteur, Robert C. Clardy, s'en est vraiment bien sorti, surtout si l'on considère que les capacités mémoires sont déjà bien entamées par les images en haute résolution.

Foin d'allusions, des faits :

Cette diskette fait suite à *Odyssey : The Complete Apventure*, du même auteur dans la même collection (comme on dit) où vous deviez libérer l'île de Lapour de la domination des Atlantes. Cette fois-ci, on suppose que vous avez réussi cette précédente épreuve, et que vous êtes devenu de ce fait le "High One" de l'île, préparant un raid destructeur vers Atlantis, puisque dit-on la meilleure défense est l'attaque.

Mais l'ennemi ne vous laisse pas le temps de préparer votre revanche, et déjà les étranges oiseaux mécaniques de l'armée d'Atlantis apparaissent (en dessin animé) dans le ciel de Lapour. Vite, vous allez constituer un commando de quelques sorciers et guerriers, et tenter de prendre à l'Atlante son propre véhicule aérien pour aller le détruire. Ce qui n'a rien de simple, car vous êtes tout à fait inculte au départ quant au fonctionnement d'une machine.

Jeu de rôle

Première étape du jeu, tirer son personnage, c'est-à-dire déterminer les capacités diverses qui seront les vôtres durant l'aventure. Elles pourront bien sûr être altérées en cours de partie.

Il est important d'avoir une sagesse élevée, car vous devrez vous rallier des magiciens et ceux-ci vous mépriseront si votre sagesse est inférieure à la leur : tirez-en les conclusions qui s'imposent !

Un bon charisme n'est pas négligeable pour éviter les désertions en pleine bagarre.

A chaque rencontre de monstre, l'ordinateur vous donne le choix entre le combat ou la fuite (du moins tant que vous êtes sur Lapour où vous pouvez faire un repli stratégique dans votre forteresse).

Si vous choisissez l'affrontement, l'écran affiche les potentiels de combat des deux partis (vous et les monstres) et vous lancez et stoppez les dés d'un coup de barre d'espace.

L'intervention du hasard est parfois rageante (quand on perd !), mais modifie subtilement le cours de l'action au fur et à mesure : ainsi chaque nouvelle partie prend un tour différent, ce qui permet de renouveler l'intérêt du jeu.

Jeu d'aventure

Au début de la partie, vous ne possédez vraiment pas grand chose. Un livre de sorts, dont vous pourrez faire cadeau (des sorts, pas du livre) aux magiciens que vous désirerez vous rallier, et une orbe qui vous "ressuscitera", vous autorisant à reprendre l'aventure juste avant fotre faux pas.



Il vous faut donc acquérir en cours de jeu tous ces menus objets (armes, ustensiles magiques, etc.) si utiles quand on a l'intention de détruire un pays ennemi.

Il vous faudra parfois penser à regarder sous les meubles pour découvrir des choses intéressantes, et même user de la magie pour détecter les passages secrets, ou les armes magiques déguisées en ustensile courant.

A ce propos, la touche ? permet à tout moment de connaître les commandes que l'ordinateur va accepter. Ceci est intéressant d'une part pour ne pas perdre de temps à lui demander des choses inutiles, mais aussi souvent, pour trouver des directives auxquelles on n'aurait pas pensé. Usage recommandé dès que vous faites décoller l'Ornithoptère des Atlantes pour vous y retrouver dans les commandes avant d'avoir dévoré tout le carburant et de sombrer dans l'océan.

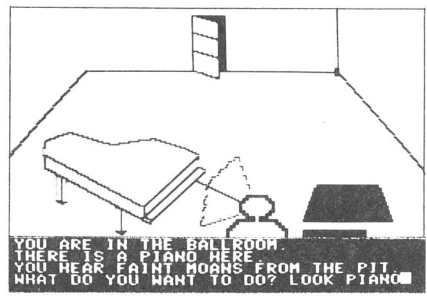
Utile aussi car de nombreuses commandes sont exécutées par l'ordinateur sur une simple initiale (par exemple : G donne Go, puis S donne South, et il suffit de frapper GS pour se diriger au Sud) et certaines initiales changent de signification avec les différents lieux visités... Rusé !

Jeu d'arcade

Vous aurez fréquemment à combattre dans *Apventure to Atlantis*, en doutiez-vous ? Certains de ces combats, par exemple lorsque vous voyagez en Ornithoptère, sont du vrai jeu d'arcade. Votre appareil vole au milieu de l'écran et la mer, semée d'îles, défile sous vos ailes. Mais des quatre bords de l'écran surgissent divers ennemis. Certains sont sensibles au canon, d'autres ne craignent que les flèches, d'autres encore vous agressent depuis la surface de l'eau et ne pourront être détruits que par vos bombes : vite, vite, il faut accéder au tableau de commande des armes et sélectionner celle qui convient, vite aligner le collimateur (à l'aide des flèches de clavier ou de paddles), vite tirer avant que l'agresseur ne tire lui-même, le tout corsé par le fait que l'appareil volant est sensible au vent, qui change souvent de force et de direction, et que sa réserve de carburant s'épuise vite, facteur non négligeable au-dessus de l'océan ou bien d'îles dont on ne sait pas si elles cachent des réserves ou non.

Heureusement, le temps de réaction est réglable, et vous pouvez même afficher zéro, ce qui vous permet de toujours avoir l'initiative en combat.

Petit point noir : si vous choisissez de vous posez sur une petite île pour l'explorer, vous y trouverez toujours le même schéma, quelle que soit l'île. Etant obligé de perpétrer ce genre d'exploration pour trouver du carburant et des armes, le joueur peut se lasser, non de l'aventure, car les périls restent nombreux et les énigmes redoutables, mais du grapisme ici un peu simplet, et des murs blancs fadasses. Il ne faut pas non plus trop en demander !



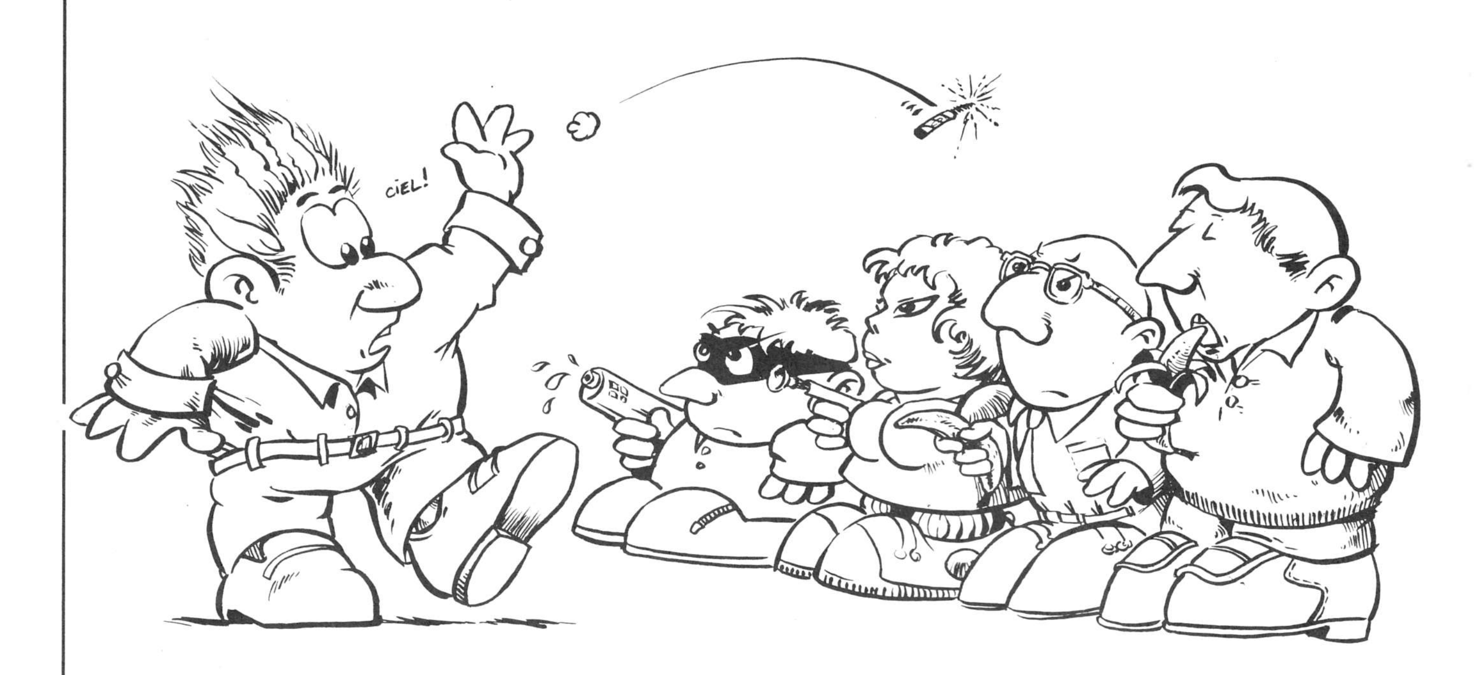
Apventure to Atlantis regroupe un panaché trop rare dans le domaine des jeu sur micro, réflexion et action, le tout dans un graphisme où les images fades ne le sont que par rapport à la débauche de couleurs du reste du jeu.

Et si votre système nerveux donne des signes de faiblesse en cours de partie, la touche escape vous permettra de suspendre le temps en pleine action et d'aller prendre un verre ou de téléphoner à un ami pour savoir comment on se sort de cette fichue situation où vous êtes coincé ! □

Apventure to Atlantis est un jeu de Robert Clardy. Il est publié par Synergistic Software, et vous le trouverez chez SIVEA informatique, 31, Bd des Batignolles, 75017 Paris.

Didier Guiserix.

Killer : gare à l'improvisation



Paraissant à quelques jours d'intervalle avec Casus Belli, le numéro 21 de *Jeux et Stratégie* consacre un long article à *Killer* et à ses dérivés. *Killer,* rappelons-le, c'est ce jeu loufoque dont le but n'est ni plus ni moins que de tuer (fictivement bien sûr !) la victime que vous aura assignée le maître de jeu, parmi les participants.

Notre confrère s'attachant principalement aux règles et au fonctionnement du jeu, plutôt que de le paraphaser inutilement, voici deux autres facettes de ce sujet controversé :

Tout d'abord le récit des apprentis sorciers de HEC, et puis, dès que vous aurez tourné la page, *La septième victime,* de Robert Sheckley, la nouvelle dont *Killer* est directement issu, parue une seule fois en France dans le numéro de mai 1965 de la revue *Galaxie.*

Killer, de et publié par Steve Jackson, est une refonte standardisée d'un jeu pratiqué depuis plus d'une dizaine d'années sur les campus américains. Le principe est relativement simple, et le mérite de Steve Jackson est d'en avoir, comme il le dit lui-même, séparé le bon grain de l'ivraie en nous proposant "les" meilleures façons de pratiquer ce type d'activité, et surtout les limites à fixer dès le départ pour éviter que le jeu ne tourne au vinaigre. Il ne s'agit plus en effet, d'une simulation purement verbale, comme *Donjon et Dragon*, mais d'un jeu débordant sur la vie courante, aussi les règles stipulent-elles bien que toutes formes de **violence,** toutes **contraintes physiques** sont **interdites.**

Le "meurtre" a lieu par l'entremise d'armes les plus diverses, telles que : banane sensée dissimuler un revolver, pistolet à fléchette ou à eau, sel dans un soda ou citron dans le dentifrice de la victime représentant un poison violent, etc.

En fait, la première arme de *Killer* est le **sens de l'humour,** et le plaisir des joueurs réside dans l'imagination des pièges les plus subtils, et des parades les plus déconcertantes. En effet, si le joueur se voit désigner sa victime par le maître de jeu, il ignore par contre qui est son chasseur. Aussi, ne pouvant et ne voulant pas rester cloîtré, il doit préparer toutes sortes de défenses, lui permettant de faire face à toutes les formes d'attaques possibles. Dans une telle optique, on voit se construire des intrigues dignes d'un roman d'Agatha Christie !

Panique à HEC

Le principal handicap de *Killer* est que, pour être intéressante, la partie doit regrouper des joueurs gravitant en permanence dans le même univers, dans un lieu où circule suffisamment de monde pour que la victime ne repère pas son chasseur dès la première minute, dans un décor où les antagonistes peuvent se rencontrer à n'importe quel moment de leur "vie courante".

Ces conditions correspondent surtout à des étudiants vivant sur un campus universitaire, véritable monde miniature où l'on peut tout faire, dormir, manger, prendre un verre, faire du sport, sans sortir de l'enceinte de l'université.

Le club Loisir Dauphine, déjà cité plusieurs fois dans Casus Belli, abrite dans les murs de la fac une partie permanente de *Killer*.

A l'Ecole de Vente, école commerciale parisienne, c'est un professeur d'anglais, Jean-Paul Wautier, qui fait jouer ses élèves, et prévoit d'ailleurs l'utilisation d'autres jeux de rôle plus "classiques" comme forme d'enseignement de cette langue. Une initiative à suivre...

A Jouy-en-Josas enfin, l'Ecole des Hautes Etudes Commerciales a servi récemment de décor à une **"semaine de l'assassin".** L'expérience a ceci d'intéressant que, le nombre des inscrits étant trop important, les organisateurs n'avaient pu communiquer les règles complètes à tous. Aussi les fameuses recommandations et autres conseils de Steve Jackson étaient ignorés des joueurs (en dehors de l'interdiction de toute violence et contact physique) qui réagirent de manière spontanée.

Avant de décrire le déroulement du jeu lui-même, il est bon de dresser un bref tableau de l'ambiance du campus.

Premier aspect : les études avant tout. Quoi qu'il arrive, les heures de cours constituent une trêve tacite respectée par tous.

Deuxième aspect : bonjour la tension nerveuse ! Qui dit concentration de l'élève sur ses cours dit défoulement dès que le boulot s'achève. Il est donc courant, paraît-il, de voir les élèves d'un bâtiment partir à l'assaut du bâtiment voisin, casqués, cachés derrière des boucliers-plateaux de cantine, et parfois réintégrer leur "base" avec des prisonniers !

Inutile donc de dire que, si la nouvelle d'une "semaine de l'assassin" fut bien accueillie, ce n'était là tout de même qu'un divertissement "gentillet" pour les futurs cadres de notre beau pays...

D'aileurs "bien accueillie" est un euphémisme. Dans la journée, les organisateurs reçurent cent quarante inscriptions, auxquelles il faut ajouter une quarantaine de participants qui se joignirent à l'aventure durant son déroulement ! Au total cent quatre-vingt assassins/victimes sur un campus de huit cent personnes...

Pierre Ténnéroni, principal arbitre de cette animation, commente le déroulement et tire ses conclusions :

"Nous avions beaucoup trop d'inscrits, mais le jeu servait en fait d'animation pendant la semaine d'élections du Bureau des Elèves et pour ne se mettre personne à dos, tout le monde fut pris. Habituellement les élèves s'inscrivent à toutes les activités, au cas où, mais peu y participent. Cette fois, tout le monde a effectivement joué !

Nous étions un peu inquiets au départ mais tout s'est bien déroulé. En fin de compte les meurtres originaux n'ont pas été légion, la formule la plus employée étant une **embuscade** où la victime était attirée hors de sa chambre par un coup de fil. On a même vu dans la première nuit de jeu des assassins frapper à la porte de leur victime et se plaindre le lendemain aux arbitres que celle-ci avait refusé d'ouvrir.

Souvent, les gens se souvenaient soudain, en sortant des cours, qu'ils devaient assassiner quelqu'un et se mettaient en chasse sans aucune préparation que l'achat d'un pistolet à fléchettes ou un couteau de plastique."

Notons au passage que les organisateurs avaient délicatement évité d'attribuer des jeunes filles douces et pures comme victimes à des garçons réputés pour leur manque de savoir-vivre !

Précaution inutile, comme le montre l'exemple suivant :

Une fille, élève effacée et sérieuse, avait pour cible une autre élève. Elle loua les services d'une "complice" de forte carrure, dont le rôle (le "meurtre" devant se faire sans témoins non joueurs) consista à bloquer l'entrée des toilettes tandis que la meurtrière y assassinait sa victime d'un coup de couteau sans lame !

Rien de tel que le jeu de rôle pour révéler la vraie nature des gens qui vous entourent !

Quelques assassinats furent originaux, tel cet assassin qui chercha et trouva sur l'ordinateur de l'école le code permettant d'accéder aux programmes d'un autre élève et rajouta une routine **"5, 4, 3, 2, 1... Boum !"** qui se déclenchait dès qu'on cherchait un programme. La victime ayant prévu (en dehors du jeu d'ailleurs) plusieurs étages de protection sur ses travaux, s'aperçut de la présence du logiciel pirate avant d'enclencher le processus, et réussit à le désamorcer... Mais le coup était beau.

La présence d'échafaudages, autour de certains bâtiments permit à certains joueurs de jouer les Arsène Lupin pour s'introduire chez leur victime, pour y préparer des pièges plus subtils comme d'empoisonner le dentifrice , transformer la cassette préférée du sujet en bombe à retardement, etc.

Point positif, la réussite de l'assassinat ne peut être communiquée aux arbitres que par les deux joueurs intéressés et il est toujours possible à un assassin de prétendre avoir réussi son coup ou à une victime de nier avoir été tuée. Or au cours de toute la partie, aucun joueur ne tenta ce coup de mauvaise foi. Voilà des assassins honnêtes !

Précautions d'usage :

Même si vous ne suivez pas exactement les règles de *Killer* (qui contiennent en fait plusieurs variantes du jeu), il est indispensable que les joueurs puissent disposer d'une règle écrite stipulant ce qui est autorisé ou non, et si possible de nombreuses suggestions sur les méthodes pour perpétrer son assassinat.

Il est préférable, bien que ce type de jeu puisse se pratiquer sans limitation de nombre, de diviser le groupe entre plusieurs arbitres dès qu'on dépasse une vingtaine de personnes. Enfin, le temps de jeu doit être limité, surtout pour une partie comprenant une majorité de joueurs n'ayant jamais pratiqué ce genre d'activité.

Didier Guiserix.

La septième victime

par Robert Sheckley

DR



ASSIS à son bureau, Stanton Frelaine s'efforçait d'avoir l'air affairé que l'on est en droit d'attendre d'un directeur de société à neuf heures et demie du matin. Mais c'était au-dessus de ses forces. Il n'arrivait pas à se concentrer sur le texte de l'annonce qu'il avait élaboré la veille ; il n'arrivait pas à penser à son travail. Il attendait le courrier et ne pouvait penser à rien d'autre.

La notification aurait dû lui arriver depuis deux semaines déjà. Comme d'habitude, l'administration n'était pas pressée !

La porte vitrée sur laquelle on lisait *Morger & Frelaine, Confection* s'ouvrit et E.J. Morger entra en boitillant – souvenir de sa vieille blessure. Il avait le dos voûté mais, comme il était âgé de soixante-treize ans, il n'y attachait pas beaucoup d'importance.

— « Alors Stan ? » demanda-t-il. « Où en est cette publicité ? »

Frelaine s'était associé à Morger seize ans auparavant. Il avait alors vingt-sept ans. Ensemble, les deux hommes avaient fait de la société « Le Vêtement de Protection » une entreprise dont le capital s'élevait maintenant à un million de dollars.

— « Si vous voulez jeter un coup d'œil sur le projet, » répondit Frelaine en lui tendant la feuille. Si seulement le courrier pouvait arriver plus tôt, songea-t-il.

Morger approcha le papier de ses yeux et lut à haute voix : *« Avez-vous un Vêtement de Protection ? Le Vêtement de Protection Morger & Frelaine, d'une coupe sans égale dans le monde entier, est le vêtement de l'homme élégant. »*

Morger s'éclaircit la gorge, jeta un coup d'œil à Frelaine, sourit et continua : *« C'est le costume tout à la fois le plus sûr et le plus chic. L'article est présenté avec une poche revolver spéciale garantie extra-plate. Aucune bosse apparente. Vous seul savez que vous êtes armé. La poche revolver, d'un accès particulièrement facile, vous permet de dégainer rapidement et sans aucune gêne. »* « C'est excellent ! » commenta Morger.

Frelaine hocha la tête d'un air morose.

« Le Vêtement de Protection Spécial possède une poche revolver éjectrice, le dernier mot en matière de défense individuelle ! Une simple pression sur le bouton camouflé et l'arme jaillit dans la main de son propriétaire, cran d'arrêt dégagé, prête à faire feu. Qu'attendez-vous pour vous renseigner auprès de votre concessionnaire ? Qu'attendez-vous pour assurer votre sécurité ? » « Excellent, » répéta Morger. « C'est très bon, très sobre. » Il réfléchit quelques instants en tiraillant sa moustache blanche. « Mais pourquoi ne précisez-vous pas que le Vêtement de Protection se fait en plusieurs modèles : droit ou croisé, avec un bouton ou deux, taille vague ou taille cintrée ? »

— « Effectivement. J'avais oublié. »

Frelaine reprit son projet et porta une annotation en marge. Il se leva, tirant son veston pour dissimuler son début de brioche. Il avait quarante-trois ans, un peu trop de poids et des cheveux qui commençaient à se clairsemer. C'était un homme d'un abord agréable mais dont le regard était glacé.

— « Détendez-vous » dit Morger. « Elle arrivera au courrier d'aujourd'hui. »

Frelaine sourit avec effort. Il avait envie de marcher de long en large mais il se contint et s'assit sur le coin de son bureau.

— « On dirait que c'est mon premier meurtre, » fit-il avec une ironie forcée.

— « Je sais ce que c'est. A l'époque où je n'avais pas encore dételé, il m'arrivait de rester un mois sans pouvoir fermer l'œil de la nuit lorsque j'attendais ma notification. Je devine dans quel état vous êtes. »

Les deux hommes se turent. Au moment où le silence commençait à devenir intenable, la porte s'ouvrit : un employé entra et déposa le courrier sur le bureau.

Frelaine se jeta sur les lettres qu'il feuilleta hâtivement. Enfin, il trouva celle qu'il désirait tant – la longue enveloppe blanche de l'O.D.E., frappée du tampon officiel.

— « La voici ! » s'exclama-t-il avec un large sourire. « Voici l'enfant ! »

— « Bravo ! » Morger considéra l'enveloppe avec intérêt mais ne demanda pas à son associé de l'ouvrir. C'eût été un manque de courtoisie en même temps qu'une atteinte à la loi. Personne n'était censé avoir connaissance du nom de la Victime, hormis le Chasseur. « Je vous souhaite une bonne chasse. »

— « Je l'espère bien ! » rétorqua Frelaine sur un ton plein d'assurance. Le bureau était en ordre. Il l'était depuis une semaine. Frelaine se saisit de son porte-documents.

— « Un bon meurtre vous fera le plus grand bien, » dit Morger en tapotant son épaule rembourrée. « Vous êtes d'une frébrilité... »

— « Je sais. » Frelaine sourit et serra la main de Morger.

— « Je donnerais cher pour avoir quarante ans de moins, » fit ce dernier en jetant un coup d'œil sardonique sur sa mauvaise jambe. « Vous me donnez envie de décrocher mon revolver ! »

Morger avait été un Chasseur réputé dans sa jeunesse. Dix meurtres réussis lui avaient ouvert les portes du très exclusif Club des Dix. Et comme, naturellement, il lui avait fallu jouer dix fois de suite le rôle de Victime, son palmarès était de vingt assassinats en tout.

« J'espère que ma Victime ne sera pas quelqu'un de votre trempe, » jeta Frelaine, mi-sérieux mi-badin.

— « Ne vous en faites pas pour cela ! Vous en êtes à combien ? »

— « Ce sera la septième. »

— « C'est un bon chiffre. Eh bien, allez ! Nous vous accueillerons bientôt au Club des Dix. »

Frelaine agita la main et se dirigea vers la porte.

« Mais soyez vigilant, » l'avertit Morger. « Une seule erreur et je serais obligé de chercher un nouvel associé. Si vous n'y voyez pas d'inconvénient, je préfère conserver celui que j'ai actuellement. »

— « Je ferai attention, » promit Frelaine.

Au lieu de prendre l'autobus, il rentra chez lui à pied : il voulait avoir le temps de se calmer. Il était ridicule de se conduire comme un gamin qui va commettre son premier meurtre !

Il se contraignit à garder les yeux fixés droit devant lui. Regarder quelqu'un équivalait pratiquement à une tentative de suicide. Une personne dévisagée par hasard pouvait être une Victime et il y avait des Victimes qui tiraient dès que l'on posait les yeux sur elles. Des types nerveux... Prudemment, Frelaine regardait par-dessus la tête des passants.

Il remarqua une affiche gigantesque. Les offres de service de J.F. O'Donovan. *« Victimes ! »* proclamait-elle en lettres immenses. *« Pourquoi prendre des risques ? Faites appel à nos dépisteurs accrédités. Nous nous chargeons de localiser le tueur qui vous a été assigné. Règlement après liquidation du Chasseur ! »*

A propos, songea Frelaine, il va falloir que j'appelle Ed Morrow en rentrant.

Pressant le pas, il traversa. Il avait terriblement hâte d'être chez lui, maintenant, pour décacheter l'enveloppe et connaître le nom de sa Victime. Etait-ce quelqu'un d'astucieux ou quelqu'un de stupide ? Quelqu'un de riche comme sa quatrième proie ou de pauvre comme la première et la seconde ? Aurait-elle recours à un service de dépistage organisé ou se débrouillerait-elle par ses propres moyens ?

L'excitation de la chasse était quelque chose de merveilleux qui faisait bouillonner le sang dans ses veines, qui accélérait les battements de son cœur. Soudain, il entendit claquer des détonations lointaines. Deux coups de feu en succession rapide et, après une pause, un troisième. Le dernier.

Celui-là, il a eu son homme ! se dit Frelaine. Tant mieux pour lui ! C'est prodigieux de se sentir revivre !

La première chose qu'il fit en rentrant fut d'appeler Ed Morrow son dépisteur. Morrow travaillait dans un garage à temps perdu.

— « Allô, Ed ? Ici Frelaine. »

— « Oh ! bonjour, Mr. Frelaine. » Frelaine contemplait sur l'écran l'image de son correspondant. Un visage étroit, sali de cambouis, aux lèvres molles, plaquées contre l'appareil.

— « Je pars en chasse, Ed. »

— « Bonne chance, Mr. Frelaine. Je suppose que vous voulez que je me tienne prêt ? »

— « Exactement. Je ne pense pas être absent plus d'une semaine ou deux. Je serai probablement averti de ma désignation comme Victime dans les trois mois qui suivront mon meurtre. »

— « Vous pourrez compter sur moi, Mr. Frelaine. Je vous souhaite une bonne chasse. »

— « Merci. A bientôt. » Frelaine raccrocha. Se réserver les services d'un dépisteur de première classe était une sage mesure. Lorsqu'il aurait commis son meurtre, Frelaine deviendrait à son tour une Victime. Alors, une fois de plus, Ed Morrow serait son assurance sur la vie.

C'était un merveilleux dépisteur ! Morrow, en fait, était un ignorant, un idiot. Mais il avait l'œil. Il repérait les étrangers du premier coup. Et il avait un don diabolique pour dresser une embuscade. C'était un homme indispensable.

Riant tout seul au souvenir de quelques-uns des tours que Morrow avait inventés pour ses clients, Frelaine sortit l'enveloppe de sa poche, la décacheta et examina les documents qu'elle contenait.

Janet-Marie Patzig.

Sa Victime était une femme.

Il se leva et arpenta la pièce. Il reprit la lettre. Janet-Marie Patzig. Il n'y avait pas d'erreur : c'était bien une femme. Les pièces annexes comprenaient trois photographies, l'adresse de la personne en question et les renseignements habituels permettant de l'identifier.

Frelaine fronça les sourcils. Il n'avait encore jamais tué de femme.

Après avoir hésité un instant, il décrocha le téléphone et composa le numéro de l'O.D.E.

Une voix masculine répondit :

— « Office de Défoulement Emotionnel. Je vous écoute. »

— « Dites donc, je viens de recevoir ma notification. J'ai touché une fille. Est-ce que c'est normal ? » Il donna à l'employé le nom de la Victime désignée.

— « Tout est en règle, » lui dit l'homme après avoir vérifié les archives microfilmées. « Cette personne nous a présenté une demande, agissant en pleine connaissance de cause. Aux termes de la loi, elle jouit des mêmes droits et des mêmes privilèges qu'un homme. »

— « Pourriez-vous me dire combien de meurtres elle a à son actif ? »

— « Je regrette, monsieur, mais les seules informations que vous êtes autorisé à obtenir sont le statut légal de la Victime et les renseignements descriptifs qui vous ont été communiqués. »

— « Je vois. » Frelaine réfléchit quelques secondes et demanda : « Une autre Victime peut-elle m'être affectée ? »

— « Vous disposez naturellement de la possibilité légale de refuser la chasse qui vous est proposée mais il ne vous sera alloué une nouvelle Victime qu'après que vous aurez vous-même été désigné comme proie. Désirez-vous décliner l'offre qui vous a été faite ? »

— « Absolument pas, » s'empressa de répondre Frelaine. « C'est par simple curiosité que je vous demande cela. Merci beaucoup. »

Il raccrocha, s'assit au plus profond de son fauteuil le plus confortable et desserra sa ceinture.

Ces sacrées bonnes femmes qui cherchent toujours à s'immiscer dans les affaires des hommes ! maugréa-t-il. Pourquoi ne peuvent-elles pas rester tranquillement à la maison ?

Mais elles étaient de libres citoyennes. N'empêche que Frelaine ne trouvait pas cela très... féminin.

L'Office de Défoulement Emotionnel avait été créé à l'origine pour les hommes, et exclusivement pour eux. Il était né à la fin de la quatrième guerre mondiale – ou la sixième selon le compte d'un certain nombre d'historiens.

A cette époque, le besoin d'une paix durable, d'une paix permanente, se faisait impérieusement sentir. Pour une raison pratique. Aussi pratique que l'était l'esprit des hommes qui jetèrent les bases de la longue paix.

Une raison toute simple : le monde était au seuil de l'annihilation.

Au cours des guerres antérieures, l'ampleur, l'efficacité et le pouvoir de destruction des armes étaient allés en augmentant. Les soldats, qui s'étaient habitués à elles, hésitaient de moins en moins à s'en servir.

Mais l'on avait atteint le point de saturation. Un nouveau conflit mettrait définitivement fin à toutes les guerres, et cette fois pour de bon. Il ne serait resté personne pour en déclencher une autre.

Il fallait donc que cette paix-là soit une paix éternelle. Mais les hommes qui l'organisèrent n'étaient pas des rêveurs. Ils étaient conscients qu'il existait toujours des tensions, des déséquilibres qui sont les chaudrons où mijotent les guerres futures. Et ils se demandèrent pourquoi il n'y avait encore jamais eu de paix durable.

— « Parce que les hommes aiment se battre. » Telle fut leur réponse.

— « Oh ! non, » s'écrièrent les idéalistes.

Mais ceux qui firent la paix furent, à leur grand regret, contraints de tenir compte du postulat selon lequel une fraction importante de l'humanité était mue par la violence.

Les hommes ne sont pas des anges. Ce ne sont pas, non plus, des monstres. Ce sont tout bonnement des êtres humains manifestant un degré élevé d'agressivité.

Avec les connaissances scientifiques et les moyens dont ils disposaient alors, les hommes à l'esprit pratique auraient eu fort à faire pour éliminer cette caractéristique de la race humaine. Beaucoup pensaient d'ailleurs que c'étaient également là que résidait la solution.

Mais les hommes à l'esprit pratique n'étaient pas de cet avis. Ils considéraient que la concurrence, l'amour de la lutte, le courage en face de l'adversité étaient des valeurs positives. Ils estimaient en outre que c'étaient également là des vertus admirables et la garantie de la perpétuation de l'espèce. Sans elles, la race eût fatalement dégénéré.

Le goût de la violence, découvrirent-ils, était inextricablement lié à l'ingéniosité, à l'adaptabilité, au dynamisme humains.

Les données du problème étaient donc les suivantes : organiser la paix, une paix qui leur survivrait ; et empêcher la race humaine de se détruire sans l'amputer pour autant de caractéristiques qui faisaient des hommes des êtres responsables

Pour cela, on décida qu'il fallait canaliser la violence, lui fournir une soupape d'échappement, une possibilité de s'extérioriser.

Le premier pas dans cette voie fut l'autorisation légale des combats de gladiateurs, des combats réels où le sang coulait. Mais c'était encore insuffisant. La sublimation n'est valable que jusqu'à un certain point. Les gens voulaient autre chose que des faux-semblants.

Il n'y a pas de substitut au meurtre.

Alors, le meurtre fut officialisé sur une base strictement individuelle et uniquement pour ceux qui souhaitaient tuer. Les gouvernements furent invités à instituer des Offices de Défoulement Emotionnel.

Après une période de tâtonnements, une réglementation uniforme s'institua.

Tout citoyen désireux de commettre un meurtre eut la possibilité de s'inscrire à l'O.D.E. Au vu d'un dossier comportant un certain nombre de renseignements et d'engagements, on lui fournissait une Victime.

La personne qui introduisait légalement une demande de meurtre devait à son tour tenir le rôle de Victime quelques mois plus tard – si elle était encore en vie.

Tel était le principe fondamental. Un individu donné pouvait commettre autant de meurtres qu'il le voulait mais, entre deux meurtres, il était obligatoirement désigné comme Victime. Si la Victime réussissait à tuer son Chasseur, elle pouvait soit se retirer de la compétition, soit poser sa candidature pour un nouveau meurtre.

Au bout de dix ans, on estimait que le tiers de la population civilisée du monde avait demandé à commettre au moins un meurtre. Par la suite, la proportion des postulants se stabilisa aux alentours de vingt-cinq pour cent.

Les philosophes levaient les bras au ciel mais les hommes à l'esprit pratique étaient contents. La guerre avait cessé d'être un problème collectif : c'était une affaire individuelle, ainsi qu'il convenait.

Bien entendu, cette institution se ramifia et se compliqua. Une fois qu'il fut légalement autorisé, le meurtre devint une affaire et une source de profits. Des organisations se créèrent pour offrir leurs services aux Victimes aussi bien qu'aux Chasseurs.

L'Office de Défoulement Emotionnel choisissait le nom des Victimes au hasard. Le Chasseur disposait de deux semaines pour perpétrer son meurtre et il devait agir seul et sans aide. On lui donnait le nom, l'adresse et la description de sa Victime ; il avait le droit de se servir d'un pistolet de calibre standard ; il lui était interdit de porter quelque armure que ce soit.

La Victime était avertie une semaine avant le Chasseur. On lui faisait simplement part de sa désignation. Elle ignorait le nom de son Chasseur. Elle avait le droit de se protéger par une armure de son choix et d'embaucher des dépisteurs. Un dépisteur ne pouvait pas tuer, le meurtre étant le privilège de la Victime et du Chasseur. Mais un dépisteur pouvait détecter la présence d'un étranger dans la ville ou repérer un tireur nerveux.

La victime pouvait dresser toutes les embuscades qu'elle voulait afin d'abattre son Chasseur.

Tuer ou blesser quelqu'un par erreur – toute autre forme de meurtre étant prohibée – était puni d'une lourde amende ; le meurtre passionnel était passible de la peine de mort, de même que le meurtre par intérêt.

Ce qu'il y avait d'admirable dans ce système était que les gens qui avaient envie de tuer pouvaient le faire et que ceux qui n'en avaient pas envie – soit la grosse majorité de la population – n'étaient pas tenus de devenir des meurtriers.

Au moins n'y avait-il plus de grandes guerres, ni même de menaces de guerre. Rien que de petites guerres – des centaines de milliers de petites guerres individuelles.

L'idée de tuer une femme ne souriait pas particulièrement à Frelaine. Mais il avait signé. Il n'y pouvait rien. Et il n'avait nul désir de renoncer à sa septième chasse.

Il consacra le reste de la matinée à apprendre par cœur les renseignements que lui avaient fournis l'O.D.E. sur sa Victime, puis il classa la lettre.

Janet Patzig habitait New York. Frelaine était ravi : il aimait chasser dans une grande ville et avait toujours eu envie de visiter New York. L'âge de sa Victime n'était pas précisé mais, à en juger par les photos, elle n'avait pas beaucoup plus de vingt ans.

Il retint par téléphone une place d'avion et prit une douche, revêtit son complet Spécial Protection coupé pour cette occasion, choisit dans son arsenal un pistolet qu'il nettoya, graissa et glissa dans la poche du costume prévue à cet effet, puis il prépara sa valise.

Il était dans un tel état d'excitation qu'il sentait son cœur cogner dans sa poitrine. Etrange, songeait-il, étrange comme chaque nouveau meurtre donne un frisson nouveau ! C'est une chose dont on ne se blase pas. C'est toujours neuf et toujours différent.

Quand il fut prêt, il examina sa bibliothèque pour choisir les livres qu'il emporterait avec lui. Il possédait tous les bons ouvrages traitant de la question. Il n'aurait pas besoin de ceux qui s'adressaient aux Victimes comme *La tactique de la Victime* de Fred Tracy, qui insistait sur la nécessité d'un environnement rigoureusement contrôlé, ou *Ne pensez pas en Victime !* du Dr. Frisch. Ces manuels l'intéresseraient dans quelques mois, lorsque viendrait son tour d'être une fois de plus une proie. Pour le moment, il lui fallait des livres de Chasseur.

Stratégie de la Chasse à l'homme était l'ouvrage classique et définitif mais il le connaissait presque par cœur. *Manuel de l'embuscate et du guet-apens* ne convenait pas à la situation.

Il prit *La Chasse dans les grandes villes* de Mitwell et Clark, *Dépister le dépisteur* d'Algreen et *L'intergroupe de la Victime* du même auteur.

Tout était en ordre. Il laissa un mot à l'attention du laitier, ferma l'appartement et gagna l'aéroport en taxi.

A New York, il descendit dans un hôtel du centre, peu éloigné du quartier de sa Victime. L'attitude souriante et pleine d'attentions du personnel le fit tiquer. Il trouvait déplaisant d'être aussi aisément identifié comme un tueur étranger à la ville.

La première chose qu'il vit en arrivant dans sa chambre fut, posée sur la table de chevet et accompagnée des compliments de la direction, une brochure intitulée : *Comment tirer le maximum de votre défoulement émotionnel.* Frelaine sourit en la feuilletant.

Comme il n'était encore jamais venu à New York, il passa l'après-midi à déambuler dans le quartier de sa Victime et à regarder les vitrines.

Les magasins Martinson & Black le fascinèrent.

Il visita la salle de la Chasse où étaient exposés des gilets pare-balles ultra-légers et des chapeaux blindés à l'usage des Victimes. Il s'intéressa à la vitrine où étaient présentés les derniers modèles de calibres 38. Une affiche proclamait : *« Employez le Malvern à tir direct, approuvé par l'O.C.P. Magasin de douze balles. Déviation garantie inférieure à 0,003 cm sur cible placée à 300 mètres. Ne risquez votre vie que si vous avez l'arme la meilleure ! Malvern, c'est la sécurité ! »*

Frelaine sourit. C'était une bonne publicité et le petit revolver noir donnait une impression de totale efficacité. Mais le Chasseur était content de son propre pistolet.

Il existait sur le marché des cannes postiches dissimulant quatre projectiles. C'était pratique et sûr. Quand il était jeune, Frelaine avait la passion des toutes dernières nouveautés mais, à présent, il estimait que les méthodes éprouvées étaient généralement celles qui rendaient le mieux.

Devant la boutique, quatre employés du service d'hygiène s'éloignaient en emportant sur une civière un cadavre à peine refroidi. Frelaine soupira, regrettant de ne pas avoir été là.

Il dîna dans un bon restaurant et se coucha tôt. Il avait une journée chargée en perspective.

Le lendemain, il se promena aux alentours du domicile de sa Victime dont les traits étaient gravés dans sa mémoire. Il ne dévisageait personne mais marchait, au contraire, d'un pas rapide comme s'il avait une destination précise. C'était ainsi qu'agissaient les Chasseurs expérimentés.

Il entra dans un bar pour se rafraîchir et reprit sa route en direction de Lexington Avenue.

Comme il passait devant une terrasse de café, il l'aperçut. Impossible de s'y tromper : c'était bien Janet Patzig. Assise devant une table, les yeux dans le vide, elle ne leva pas la tête à son approche.

Frelaine continua jusqu'au coin de la rue. Là, il s'arrêta et fit demi-tour. Ses mains tremblaient.

S'exposer ainsi, à découvert... Cette fille était folle ! Se figurait-elle qu'elle bénéficiait d'une protection surnaturelle ?

Il arrêta un taxi et ordonna au chauffeur de faire le tour du pâté de maisons. Elle était toujours à la même place. Frelaine l'examina avec attention.

Elle paraissait plus jeune que sur ses photos, mais il était difficile de se faire une idée exacte de son âge. Elle n'avait en tout cas sûrement pas beaucoup plus de vingt ans. Ses cheveux noirs, partagés au milieu et roulés en coques au-dessus des oreilles, la faisaient ressembler à une religieuse. Pour autant que Frelaine pût s'en rendre compte, son expression était celle de la tristesse et de la résignation. C'était à se demander si elle ferait un geste pour défendre sa vie !

Frelaine paya sa course et s'engouffra dans un drugstore. Une cabine téléphonique était libre ; il y entra et appela l'O.D.E.

— « Etes-vous certain qu'une Victime du nom de Janet-Marie Patzig a reçu sa notification ? » demanda-t-il.

— « Ne quittez pas, je vous prie. » Frelaine tambourinait nerveusement sur la porte tandis que le fonctionnaire s'informait. « Oui, monsieur. Elle nous a accusé réception de l'avis. Y aurait-il contestation ? »

— « Non. Je voulais simplement vérifier. »

Après tout, si cette fille refusait de se défendre, libre à elle ! Ce n'était pas l'affaire de Frelaine.

Il n'en était pas moins autorisé à la tuer. C'était son tour de Chasse.

Néanmoins, il décida de surseoir jusqu'au lendemain et d'aller au cinéma. Il dîna, regagna sa chambre, lut la brochure de l'O.D.E. et se coucha.

Tout ce qu'il avait à faire, songeait-il, les yeux fixés au plafond, était de lui envoyer une balle dans le corps. Prendre un taxi et faire feu à travers la portière.

Ce n'était vraiment pas drôle, se dit-il avec amertume avant de s'endormir.

Le lendemain après-midi, Frelaine retourna sur les lieux. La fille était encore là, assise à la même place. Il héla un taxi et dit au chauffeur :

— « Faites le tour du pâté de maisons et roulez très lentement. »

— « Entendu, » répondit l'homme en souriant d'un air aussi sardonique que perspicace.

De la banquette, Frelaine s'efforça de repérer les dépisteurs. Apparemment, il n'y en avait pas. Les deux mains de la jeune fille étaient posées bien en vue sur la table.

Une cible facile, immobile.

Frelaine frôla l'un des boutons de son veston croisé. A ce geste, une fente s'ouvrit dans le tissu et il n'eut qu'à refermer son poing sur la crosse du revolver. Il fit basculer la culasse, vérifia le chargeur, engagea une balle dans le canon.

— « Doucement... » ordonna-t-il au chauffeur.

Le taxi passa au ralenti devant le café. Frelaine visa soigneusement. Son doigt se crispa sur la détente.

Il poussa un juron.

Un serveur venait de s'interposer entre la jeune fille et le canon de l'arme, et Frelaine n'avait aucune envie de risquer de blesser quelqu'un.

— « Faites encore le tour. »

Le chauffeur sourit à nouveau et se carra sur son siège. Serait-il aussi hilare s'il savait que je me prépare à abattre une femme ? se demanda Frelaine.

Cette fois, il n'y avait pas de garçon dans son champ de mire. La fille était en train d'allumer une cigarette, ses yeux mornes fixés sur le briquet. Frelaine visa le front de sa victime, juste entre les deux yeux, retenant son souffle.

Mais, finalement, il secoua la tête et remit son arme dans sa poche.

Cette idiote l'empêchait de tirer pleinement profit de son défoulement !

Il paya le chauffeur et se mit à marcher.

C'était trop facile, se disait-il. Il avait l'habitude des vraies Chasses. Ses six meurtres précédents avaient été compliqués. Les Victimes avaient essayé toutes les feintes possibles. L'une d'elles avait embauché au moins une douzaine de dépisteurs. Mais Frelaine avait modifié sa tacti-

que et les avait tous repérés. Une fois, il s'était déguisé en laitier, une autre en encaisseur. Il avait dû traquer sa sixième Victime jusque dans la Sierra Nevada. Celle-là aussi lui avait donné du fil à retordre. Mais il avait gagné la partie.

Quelle gloire tirer du meurtre d'une Victime qui s'offrait sans défense ? Qu'en penserait le Club des Dix ?

A l'idée du Club des Dix, il serra les mâchoires. Il voulait en faire partie. Même s'il renonçait à tuer cette fille, il lui faudrait obligatoirement engager le duel contre un Chasseur. Et s'il survivait, il lui faudrait encore quatre Victimes à ajouter à son palmarès. A ce rythme-là, il ne pourrait jamais poser sa candidature au Club !

Au moment où il passait devant le café, il s'arrêta, obéissant à une impulsion subite.

— « Bonjour ! » lança-t-il.

Janet Patzig posa sur lui un regard lourd de tristesse mais ne répondit pas.

Il s'assit.

— « Ecoutez : si je vous importune, vous n'avez qu'à le dire et je m'en irai. Je suis étranger. Je suis venu à New York pour assister à un congrès. Et j'ai envie d'une présence féminine. Maintenant, si je vous ennuie, je... »

— « Cela m'est égal, » dit Janet Patzig d'une voix atone.

Ferlaine commanda un cognac. Le verre de sa voisine était encore à moitié plein.

Il la dévisagea et son cœur se mit à battre à grands coups dans sa poitrine. Boire un pot avec sa Victime... Ça, au moins, c'était quelque chose !

— « Je m'appelle Stanton Frelaine, » dit-il, sachant que dévoiler son identité n'avait aucune importance.

— « Et moi, Janet. »

— « Janet comment ? »

— « Janet Patzig. »

— « Enchanté de faire votre connaissance, » reprit-il sur un ton parfaitement naturel. « Est-ce que vous faites quelque chose de spécial ce soir ? »

Elle répondit d'une voix calme : « Ce soir, je serai probablement morte. »

Il la regarda attentivement. Ne comprenait-elle donc pas qui il était ? En principe, elle devait pointer sous la table un revolver dans sa direction.

— « Vous êtes une Victime ? »

— « Tout juste, » répondit-elle ironiquement. « A votre place, je ne resterais pas là. A quoi bon recevoir une balle perdue ? »

Frelaine ne comprenait pas comment elle pouvait être aussi placide. Voulait-elle se suicider ? Peut-être se moquait-elle de tout. Peut-être désirait-elle mourir.

— « N'avez-vous pas de dépisteurs ? » fit-il avec juste ce qu'il fallait d'étonnement dans la voix.

— « Non. » Elle le regarda droit dans les yeux et Frelaine prit conscience de quelque chose qu'il n'avait pas encore remarqué.

Elle était très belle.

« Je suis quelqu'un de très méchant, » dit-elle avec légèreté. « Je me suis dit un jour que j'aimerais bien commettre un meurtre et je me suis inscrite à l'O.D.E. Et puis... et puis, je n'ai pas pu. »

Frelaine hocha la tête avec sympathie.

« Cependant, le contrat court toujours. Je n'ai tué personne mais il me faut quand même tenir le rôle de Victime. »

— « Pourquoi n'avez-vous pas engagé de dépisteurs ? »

— « Je suis incapable de tuer quelqu'un. Absolument incapable. Je n'ai même pas de revolver. »

— « Eh bien, pour sortir à découvert comme vous le faites, il vous faut une sacrée dose de courage ! » En son for intérieur, Frelaine était stupéfait de tant de stupidité.

— « Que voulez-vous que je fasse ? » demanda-t-elle avec indifférence. « On ne peut se cacher quand un Chasseur vous traque – un vrai Chasseur. Et je ne suis pas assez riche pour disparaître. »

— « Moi, à votre place... » commença Frelaine. Mais elle l'interrompit :

— « Non. J'ai réfléchi. C'est absurde. Ce système tout entier est absurde. Quand j'ai eu ma Victime dans mon point de mire, quand j'ai vu que je pouvais si facilement... que je pouvais... » Elle se ressaisit et sourit. « Bah ! N'en parlons plus ! »

Frelaine trouva son sourire éblouissant.

Ils bavardèrent de choses et d'autres. Il lui parla de son travail, elle lui parla de New York. Elle avait vingt-deux ans. Elle était actrice. Une actrice à laquelle la chance n'avait pas souri.

Ils dînèrent ensemble et, lorsqu'elle accepta son invitation à assister à un combat de gladiateurs, une joie absurde le submergea.

Il héla un taxi – il avait l'impression qu'il passait son temps en taxi depuis qu'il était ici ! – ouvrit la portière. Il eut un instant d'hésitation tandis qu'elle s'asseyait. Il aurait pu lui tirer une balle dans le cœur. Ç'aurait été d'une simplicité enfantine.

Mais il ne tira pas. Attendons encore, songea-t-il.

Les combats étaient les mêmes que ceux que l'on pouvait voir n'importe où, à ceci près que les gladiateurs avaient plus de talent qu'ailleurs. C'étaient les reconstitutions historiques habituelles : le trident contre le filet, le sabre contre l'épée. Naturellement, la plupart des duels étaient des duels à mort. Il y eut des combats d'hommes et de rhinocéros, suivis de scènes plus modernes : des barricades défendues par des archers, des rencontres d'escrimeurs sur une corde raide.

Ce fut une agréable soirée. Frelaine reconduisit la jeune fille. Ses paumes étaient moites de sueur. Il n'avait jamais éprouvé autant d'attirance pour une femme. Et cette femme était celle qu'il devait tuer !

— Il ne savait à quel saint se vouer.

Elle lui proposa de monter chez elle. Ils s'assirent côte à côte sur le canapé. Elle s'alluma une cigarette à la flamme d'un gros briquet et s'appuya contre les coussins.

— « Restez-vous encore longtemps à New York ? » lui demanda-t-elle.

— « Je ne crois pas. Mon congrès prend fin demain. »

Il y eut un long silence que Janet finit par rompre en disant : « Je regrette qu'il vous faille partir. »

A nouveau, ils se turent. Puis la jeune femme se leva pour préparer les verres. Frelaine la suivit des yeux tandis qu'elle s'éloignait. C'était l'instant. Il se redressa, posa le doigt sur le bouton.

Mais non... L'instant était passé – irrévocablement. Il ne la tuerait pas. On ne tue pas celle qu'on aime.

Il l'aimait : ce fut une révélation soudaine et bouleversante. Il était venu à New York pour tuer, pas pour prendre femme !

Elle revint avec le plateau et se rassis, les yeux fixés dans le vide.

— « Je vous aime, Janet, » dit-il.

Elle le regarda. Il y avait des larmes aux coins de ses paupières.

— « Ce n'est pas possible, » s'insurgea-t-elle. « Je suis une Victime. Je ne vivrai pas assez longtemps pour... »

— « Vous vivrez. C'est moi qui suis votre Chasseur. »

Elle le considéra quelque temps en silence puis se mit à rire d'un rire mal assuré.

— « Allez-vous me tuer ? »

— « Ne dites pas de bêtises. Je vais vous épouser. »

Soudain, elle fut dans ses bras.

— « Oh ! mon Dieu ! » balbutia-t-elle. « Cette attente... J'avais tellement peur... »

— « C'est terminé. Rendez-vous compte : quelle histoire à raconter à nos enfants ! J'arrive pour vous assassiner et je repars marié avec vous ! »

Elle l'embrassa et s'adossa aux coussins. Elle alluma une autre cigarette.

« Commençons tout de suite à faire vos valises, » dit Fredaine, « je veux... »

Elle l'interrompit : « Attendez. Vous ne m'avez pas demandé si, moi, je vous aime. »

— « Comment ? »

Elle souriait toujours, le briquet braqué sur lui. Un briquet à la base duquel béait un orifice noir. Un orifice correspondant exactement au diamètre d'une balle de 38.

— « Ne me mettez pas en boîte, » dit-il en se levant.

— « Je ne plaisante pas, mon cher. »

Frelaine eut une fraction de seconde pour s'étonner d'avoir pu donner vingt ans à Janet. Maintenant qu'il la voyait – qu'il la voyait vraiment – il se rendait compte qu'elle n'en avait pas loin de trente. Son visage témoignait d'une existence fiévreuse, tendue.

« Je ne vous aime pas, Stanton, » dit-elle d'une voix très douce, le briquet toujours pointé.

Frelaine avala sa salive. Une partie de lui-même demeurait objective et s'émerveillait de l'extraordinaire don de comédienne de Janet Patzig. Dès le début elle avait compris à qui elle avait affaire.

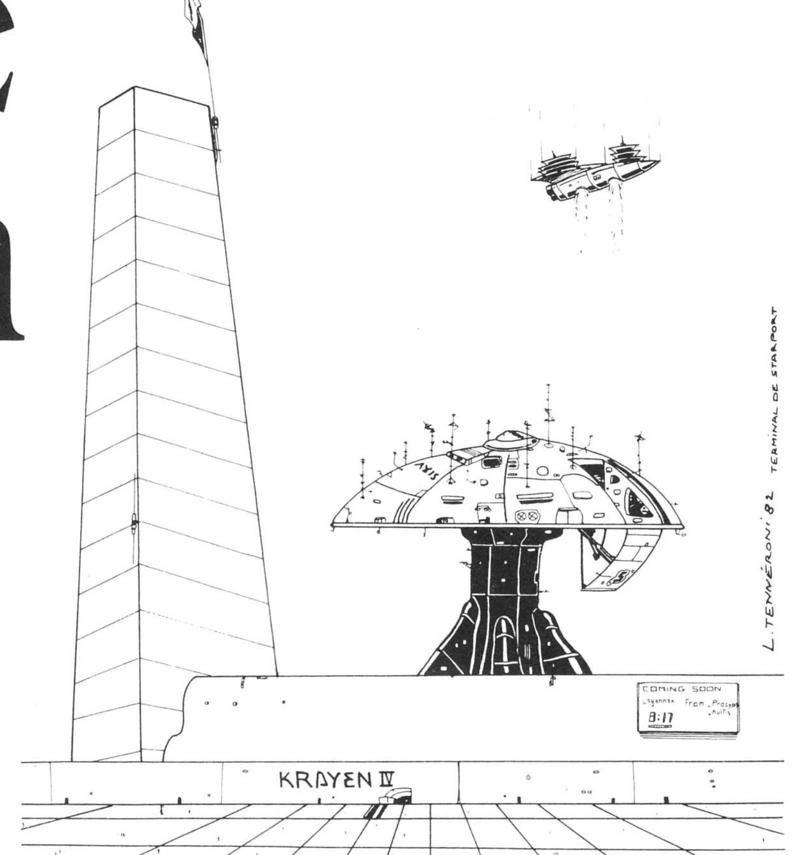
Il fit jouer le bouton et le revolver sauta dans sa main, prêt à faire feu.

Le coup en pleine poitrine le faucha littéralement et il s'écroula sur la table. L'arme lui échappa des mains. Hoquetant, encore à demi-conscient, il la vit viser soigneusement pour le coup de grâce et, tandis que l'index de Janet se crispait sur la détente, il l'entendit s'exclamer avec béatitude :

— « Maintenant, je vais pouvoir entrer au Club des Dix ! »

Robert Sheckley.
Traduit par Michel Deutsch.
Titre original : Seventh victim.

Space Opera



1. Introduction

ILS étaient deux ; ils étaient seuls... Ils haletaient ; ils couraient... Les rafales des pistolets Gauss miaulaient à leurs oreilles et les balles s'écrasaient sur les rochers devant eux. Hoyle avait laissé tomber son lourd fusil à plasma. Il était salement touché à l'épaule droite, et seule sa ceinture gravifique lui permettait de se tenir sur ses jambes : 50 m... 20 m... 5 m... Dans un ultime sursaut, ils plongèrent, tandis que le panneau d'accès se refermait. Les projectiles pianotaient maintenant contre la coque de la corvette. Culgrove souriait : les autres pouvaient bien essayer de les avoir maintenant. Il effleura quelques touches du tableau de commande : Hoyle poussa un gémissement de douleur lorsque le médibloc lui injecta l'antibiotique. Faire vite... La charge d'une mégatonne, qu'ils avaient placée dans l'un des robots-cuisiniers, allait exploser d'une minute à l'autre. Les moteurs de sustentation aboyèrent, et dans un hurlement assourdissant, la corvette s'arracha du sol et prit la direction de l'Est. 1 500 UV pour désactiver un nid de pirates, c'était vraiment mal payé. Le ciel s'embrasa et une sinistre colonne de fumée monta à l'horizon. "Je n'aime pas les champignons", maugréa Culgrove... Quelle vie !

Ce sont justement des vies comme cela que vous offre *Space Opera*. Des destins hors série, depuis le commandement d'une flotte de croiseurs centauriens jusqu'à la lutte quotidienne dans les bas-fonds d'un spatio-port. Car on peut visiter l'univers avec *Space Opera*. A trois ou quatre joueurs, on vit déjà de passionnantes enquêtes de détectives du futur. A sept joueurs, on mène des vies de baroudeurs sidéraux.

Premiers contacts

Après avoir fièrement acquis *Space Opera* dans un magasin spécialisé, vous vous rendez compte, au bout de quelques heures de lecture, que les règles sont franchement compliquées et difficiles à assimiler, même pour qui maîtrise bien la langue anglaise. Ne désespérez pas : le but de ces articles est de vous aider à mieux les comprendre, à les simplifier parfois et de vous donner des idées de scénarios, des aides de jeux, voire des modules.

Comme jeu de rôle ?

La conception de *Space Opera* relève du jeu de rôle classique. Il est donc utile d'avoir joué à *Donjons et Dragons*, ou tout du moins de bien connaître les principes d'un jeu de rôle. Ici, le Starmaster remplace le Dungeon Master, avec ce que tout cela implique au niveau de la création et de l'imagination. Par ailleurs, le matériel de base est le même que celui de *D & D* — papier, crayons, dés, neurones — figurines exceptées.

Nous verrons prochainement comment résoudre ce dernier point, puisque les figurines des spationautes sont denrée rare en France pour le moment.

L'univers de *Space Opera*

Nous allons vous aider à digérer progressivement les règles de base. Pourtant, il convient d'acheter parallèlement le livret *Ground and Air Equipment*, qui donne de très bonnes précisions sur la quincaillerie et les armes du joueur. Par exemple, on trouve dans les règles de base les dégâts faits par un lance-flammes, mais c'est dans l'autre livret que l'on trouve le poids, l'encombrement, le prix de l'ustensile, ce qui peut s'avérer très important dans certaines situations. De plus, *Ground and Air Equipment* nous apprend à "piloter" les petits chasseurs de Star Wars, des avions, hélicoptères de combat, tanks, hovercrafts, et même à utiliser des bombes atomiques.

A ce stade, il faudra peut-être faire un choix : ou construire tout son univers de ses propres mains et avec l'aide de quelques dés (c'est parfaitement faisable), ou acquérir *Star Sector Atlas 1*, qui décrit l'organisation des systèmes solaires de la Fédération des Planètes Unies (UPF), ainsi que quelques autres — les races Hisss'ist (sauriens) et Bugs (insectoïdes) — tout en nous contant leur histoire dans les années 2550. Si cette option est choisie, on continuera dans la série en se procurant le *Star Sector 2* (d'un niveau nettement inférieur au premier atlas, à notre avis) et ainsi de suite...

La première option est plus excitante : elle exige une bonne maîtrise des règles du volume 2, en particulier de la section 12.0 à 15.10. Il n'est pas évident de créer un secteur stellaire de 100 années-lumière d'arête qui soit cohérent, systèmes politiques compris. Mais avec de l'imagination, on peut aboutir à des résultats vraiment valables.

Starmaster, quel rôle !

Comme souligné précédemment, le Starmaster (ou SM) assure les mêmes fonctions que le Donjon Master, et il acquerra de l'expérience à force de pratiquer. Mais *Space Opera* met plus l'accent sur la SF (lire des romans !) et la technique. A la différence de *D & D*, les univers que nous vous proposerons auront des fondements rationnels et plausibles. Aussi, vu l'hyperréalisme et la complexité du jeu, voici quelques conseils utiles pour le SM débutant.

Au début, ne créer qu'une planète ou un système solaire de base, avec toutes les caractéristiques nécessaires. Mieux vaut avoir un petit monde assuré et bien connu (par le SM) qu'une vaste portion d'espace ressemblant à une pelote d'épingles et bourrée de paradoxes. Les possibilités de scénario sont déjà énormes !

Les aptitudes psioniques sont très développées, mais leurs immenses possibilités sont telles que des joueurs et un SM débutants s'y embrouilleront sans savoir en tirer pleinement parti.

De même, le combat spatial, décrit avec beaucoup de précision et de réalisme, est fort compliqué, étant un système de wargame en lui-même. Aussi, vaut-il mieux, dans un premier temps, laisser les croiseurs de 100 000 t filant à 100 000 km/s au hangar.

Idem pour les pannes (breakdown) sur tous les matériels, car si la panne est facile à provoquer (un dé 20), elle est moins évidente à réparer surtout si elle est multiple, car elle nécessite un certain nombre de calculs pour évaluer le pourcentage de chances d'être réparée en un temps donné. Cette remarque s'applique aussi aux éventuelles énigmes posées aux chercheurs scientifiques.

D'une manière générale, les bonis ou aptitudes particulières dus à l'expérience (skill) dans tel ou tel domaine devront être un peu laissés de côté au début, car ils nécessitent toujours un calcul supplémentaire susceptible d'embrouiller le SM.

Les véritables "gros morceaux" à approfondir absolument concernent :

— la situation et le rôle des personnages ;
— les combats à distance ou en corps-à-corps, avec leur résolution et effet ;
— la récupération des points de dégâts ;
— et le déplacement bien sûr, mais celui-ci est heureusement plus simple.

Ah, l'inspiration !

L'inspiration du SM est la pièce maîtresse dans *Space Opera*. Les éventuels scénarios et modules que nous allons présenter tenteront d'éviter le désormais classique labyrinthe de *D & D*. Les possibilités de scénarios de *Space Opera* sont réellement infinies ; aussi, ne gaspillez pas d'idées, mais encore trop compliquées pour votre niveau. Commencez par un scénario du genre "polar", mais transposé dans le futur à la manière du film *Blade Runner*. Pour indication, le statut physique des "répliquants" du film ressemble étrangement à celui des "transhumans" dans *Space Opera*. Un bon exemple de romans de SF où trouver des idées simples à jouer est Jack Vance qui crée des écosystèmes vraiment exotiques et originaux.

Le scénario doit être bâti en fonction des joueurs. A trois, il comportera plus de finesses, comme une enquête à suivre, le rapt d'un des joueurs, etc., tandis qu'à cinq, il sera surtout composé de nettoyages comprenant beaucoup de combats. Notez que, contrairement à *D & D*, on peut vivre avec *Space Opera* des aventures passionnantes avec trois participants seulement. Mais il est évident que les joueurs n'ont pas le même comportement à trois qu'à sept. Peu nombreux, ils se rendront face à un adversaire qui les menace, plutôt que de courir un risque insensé et d'être abattus. A sept ou plus, il en restera toujours un debout après la fusillade pour s'occuper des autres...

Dans les prochains articles, nous étudierons les principaux chapitres de *Space Opera*. Commençons donc par planter le décor.

Le décor

A. LES ETOILES

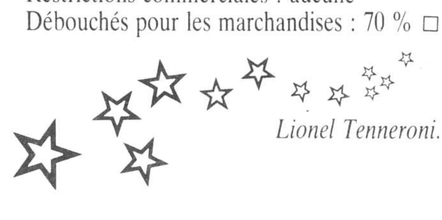
Les étoiles se tirent au dé 100 selon la table du chapitre 12.1 page 73. De nombreux lecteurs seront intrigués par la classification peu parlante des étoiles en catégories F, G, K, M. En voici la signification sommaire.

TYPE D'ÉTOILE	TEINTE	TEMPÉRATURE EN °C	EXEMPLE
O	bleu	env. 26 000 °C et +	IOTA, ORION
B	bleu pâle	env. 20 000 °C	EPI
A	blanc	env. 11 000 °C	SIRIUS
F	jaune pâle	env. 8 000 °C	PROCYON
G	jaune	env. 5 500 °C	SOL (le soleil)
K	orange	env. 4 500 °C	ARCTURUS
M	rouge	env. 3 000 °C	ANTARÈS

Cherchez-les sur la carte au dos du livret de règles. Nous serons de toute manière amenés à vous les faire visiter au fil des aventures. Exceptionnellement, il est conseillé de ne pas respecter les pourcentages de la table p. 73. Pourquoi ? Parce qu'on a 70 % de chances de tirer une étoile type M, ou un soleil en voie d'extinction, impropre à la vie. Or cette probabilité reflète la réalité scientifique pour un cube de 200 années-lumière d'arête contenant environ 32 000 étoiles, alors que les étoiles dont a surtout besoin le SM sont supposées présenter un intérêt (vie primitive, présence de métaux rares). Il faut bien commencer par un monde vivable. Pour cela, nous vous proposons un petit monde pour débuter. Après, vous pourrez vous lancer dans l'exploration spatiale, mais méfiez-vous du gigantisme !

Exemple du système stellaire de départ pour le Starmaster

Type d'étoile : G, séquence normale
Nombre de planètes : 4
SIMURGH : planète de steppes, terrienne type 1
Distance du soleil : 470 LS (0,94 UA)
Longueur de l'année : 1,5 années terriennes
Longueur du jour : 22 heures 30 mn
Diamètre de la planète : 9 000 km
Gravité en surface : 0,724 (dense)
Température : − 38 à + 78 °C
Type d'atmosphère : 400 mm avec O_2 à 90 mm (basse pression, pauvre en O_2)
Type d'hydrosphère : 23 %
Nationalité spatiale : UFP
Race peuplante : humains
Population : 300 millions
Niveau technologique : 10
Type de Starport : AAAAA × 4 (4 Starports)
Organisation sociale : société ouverte
Force sociale : 6
Acceptance xen : 11 %
Type de gouvernement : confédération
Soutien au gouvernement : 39 %
Loyauté : 86 %
Répression : 5 %
Corruption : 5 %
Bureaucratie : modérée, mais lente
Niveau de la loi : 1-5
Niveau économique : monde industriel riche
Production : 1,5 MCR (450 000 MCR)
Taxes : 72 000 MCR
Dépenses militaires : 25 % soit 18 000 MCR
Importations majeures : liqueurs et vins, objets en bois, gemmes, métaux industriels
Exportations majeures : pièces détachées, robots, ordinateurs, véhicules, avions, vaisseaux spatiaux
Restrictions commerciales : aucune
Débouchés pour les marchandises : 70 % □



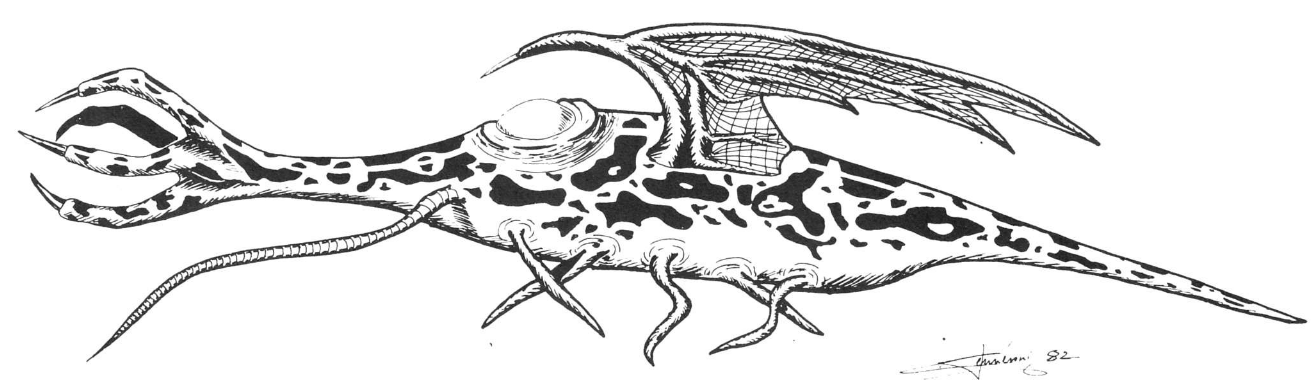
Lionel Tenneroni.

Devine Qui Vient Diner Ce Soir...

Dans cette rubrique, nous vous proposons de nouveaux types de monstres qui, nous l'espérons, sauront vous aider à meubler le plus agréablement possible vos corridors déserts.
Et si vous souhaitez faire l'écho de vos créations favorites, écrivez-nous cette rubrique est à votre disposition...







Le Flyingclaw

Fréquence : rare
Nombre d'apparitions : 1
Classe d'armure : 3 (œil 9)
Mouvement : 300'', 20'' sur le sol
Dés de coup : 7
% dans repaire : 5 %
Type de trésor : selon le DM
Nombre d'attaques : 3
Dommages par attaque : 2-12/1-6/1-6
Résistance à la magie : 30 %
Intelligence : faible
Alignement : chaotique neutre
Taille : G (20 pieds)
Points d'expérience : + 6 par point de coup

Le **Flyingclaw** est un prédateur fréquent sur les planètes à faible gravité (moins de 0,8 g) et aux pressions atmosphériques moyennes ou fortes (plus de 500 mm).

Il affectionne particulièrement le moelleux des jungles spongieuses et l'univers microbien des marais. Généralement agrippé par sa griffe buccale à la branche supérieure d'un arbre ou vautré au sommet d'une falaise, cet animal stupide pique en planant sur toute créature dégageant ou réfléchissant une quelconque lumière (lampe, éclat métallique, peau luisante) dans le domaine du visible, pour peu qu'il l'ait repérée. Car c'est là son problème : son unique globe oculaire est plutôt mal placé pour regarder vers le bas. Il attaque avec sa griffe buccale et ses vibrisses latérales, se maintenant en vol en fouettant l'air de ses membranes de cuir. En effet, vu l'aspect de ses pattes, il est aussi mobile sur le sol qu'un cachalot échoué.

Son regard pénétrant en dit long sur son intelligence, et il est impossible d'en faire un animal de compagnie. Toutefois, en environnement urbain, le voyageur devra se méfier des plaques d'égout, car ce vicieux a la fâcheuse habitude de remonter en rampant les conduites qui se jettent dans les marais...

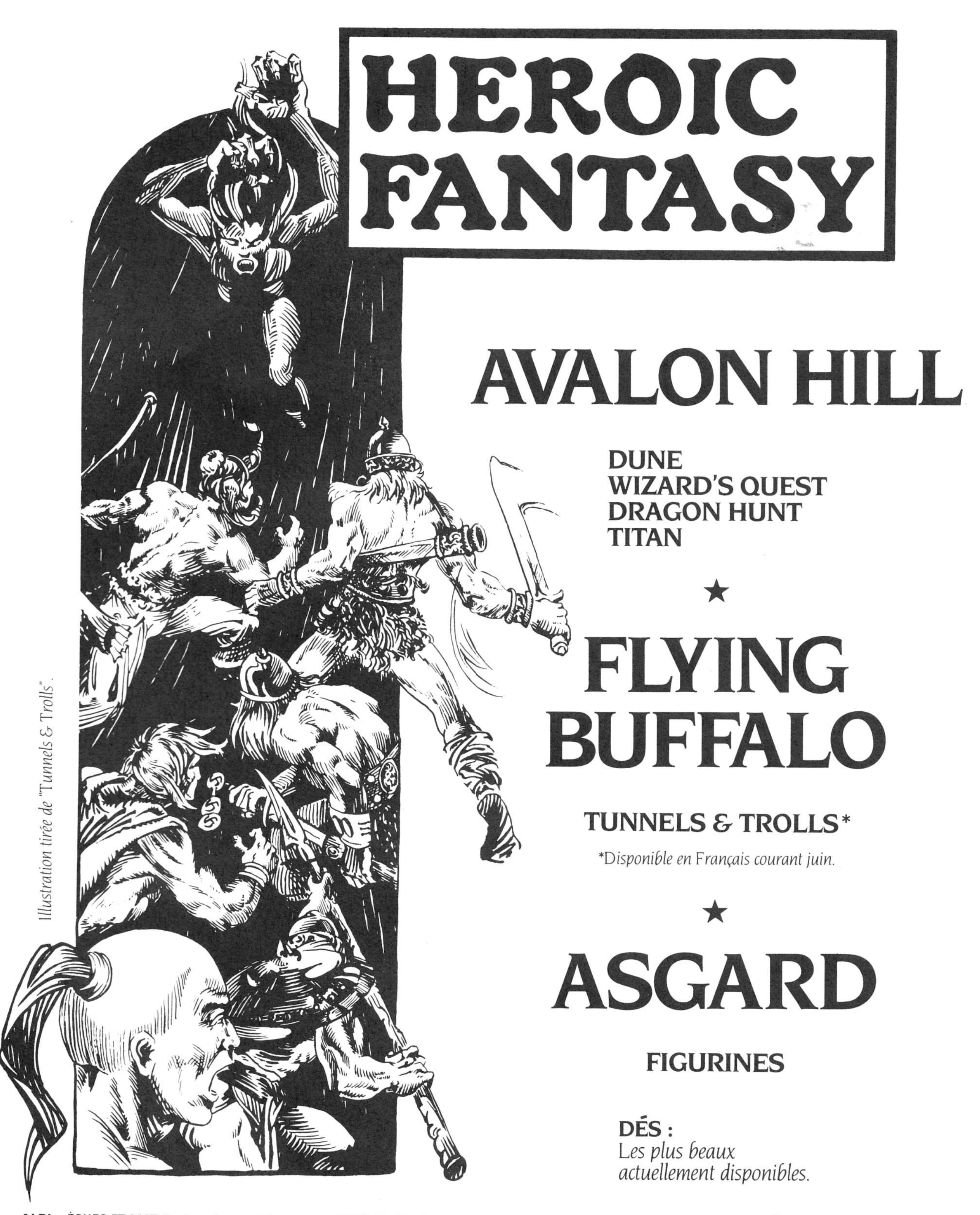
Extrait du
Septième Atlas des Planètes
Proxima Centauri
2228 après Barrabas.

Space Opera

Classe d'animal : D
Masse : 700 kg environ
Charge portable : 150 kg
Points de dégâts : 60 à 80 (1 dé 20)
Endurance : 60
Etat de choc : de 1 à 15
Corps à corps : de 50 à 80
Armure : G (œil S)
Mouvement : 120 km/h soit 200 m (fleet)
Armes :

	Griffe	Vibrisse
Longueur	+ 8	+ 1
Vitesse	+ 4	+ 8
Blessures	+ 2	− 2
Pénétration	D	G

Lionel Tenneroni.



□ **ALBI** – ÉCHEC ET MAT 5, place du marché couvert □ **AMIENS**– MARTELLE 3, rue des Vergeaux □ **AVIGNON** – LA DAME DU TRÈFLE 19 bis, rue Petite Fusterie □ **BORDEAUX** – VERDEUN 1 bis, rue des Piliers de Tutelle □ **BORDEAUX** – JOKER'D'AS 7, rue Maucoudinat □ **CAEN** – LE FOU DU ROI 100, rue St-Pierre □ **CREIL** – AU LUTIN BLEU 8, avenue Jules Uhry □ **DIJON** – L'ÎLE AU TRÉSOR 5, rue de la Poste □ **ÉVREUX** – DROUHET 34, rue du Dr Oursel □ **GRASSE** – IMAGERIE ET PASSE TEMPS 7, av. Thiers □ **GRENOBLE** – LE DAMIER 25 bis, cours Berriat □ **LA ROCHELLE** – SACI PRESSE Cite com. 22, rue de Suède □ **LENS** – AUX BEAUX JOUETS 50, rue de la Paix □ **LYON** – A VOUS DE JOUER 30, cours de la Liberté □ **MANTES** – LA RÉSERVE 29, avenue de la République □ **NANTES** – STRATÉGIE 18, rue Scribe □ **NICE** – CONTESSO 41, rue Gioffredo □ **ORGEVAL** – LE CERCLE Centre Art de Vivre □ **PARIS** – L'AWELE 21, rue Monge □ **PARIS** – LUDUS 120 bis, bd du Montparnasse □ **PARIS** – TEMPS LIBRE 22, rue de Sévigné □ **PARIS** – LIBRAIRIE ST-GERMAIN 140, boulevard St-Germain □ **PARIS** – JEUX THÈMES 92, rue Monceau □ **PARIS** – FUTUR 53, avenue de la Grande Armée □ **PARIS** – GAME'S Forum des Halles □ **PARIS** – GAME'S Centre Commercial 4 Temps □ **PAU** – Librairie LAFON 3, rue Henri IV □ **REIMS** – MICHAUD 2, rue du Cadran St-Pierre □ **ROUBAIX** – TEMPS X rue de la Halle (Face poste) □ **St LO** – ACTUELS LOISIRS 25, rue du Docteur Leturc □ **STRASBOURG** – PHILIBERT 12, rue de la Grange □ **TOULON** – LE LUTIN 76, cours Lafayette □ **TOULOUSE** – JEUX DU MONDE Centre Commercial St-Georges □ **VELISY II** – GAME'S Centre Commercial

Jeux importés et traduits par :
JEUX ACTUELS
BP 534 – 27005 EVREUX CEDEX
Tél. : (32) 36.93.54

Cette aventure est conçue pour être jouée avec tout type de jeu de rôle médiéval-fantastique. Les termes et les détails techniques font cependant référence aux règles de Advanced Dungeon & Dragon de TSR. (Player Handbook, Dungeon Master Guide et Monster Manual).



RAT NOIR



UN doigt de Module, deux mesures de Bazar du Bizarre pour ce scénario dans la nouvelle lignée des aventures que vous propose désormais Casus Belli. En effet, les modules classiques étant déjà connus des joueurs avant même que leur personnage n'y mette le pied, nous avions amorcé le mouvement dans le n° 13 avec deux scénarios de "campagne", et la description du Royaume d'Alarian, lieu troublé où tout est possible pour des personnages en quête de fortune et de pouvoir.

Ce nouveau scénario se situera donc en Alarian, mais vous pouvez sans problème l'inclure dans d'autres "mondes" où vous auriez situé vos précédentes aventures.

L'action se situera principalement en extérieur, milieu propice aux rangers et aux druides. Cette aventure va permettre à certains personnages d'augmenter leur pourcentage de chance face aux embûches et aux coups fourrés que dissimulent les lieux interdits. En effet, au lieu de considérer que leur personnage se "repose en ville" durant plusieurs semaines pour apprendre de nouvelles "ficelles" de son métier, les joueurs pourront lui faire jouer cet apprentissage *sur le tas*.

L'aventure sera profitable pour tous les types de personnages car si les classes habilitées à bricoler les pièges vont y gagner en aptitudes (voleurs, magiciens et rangers) les autres classes vont acquérir de petits pourcentages pour la détection de certains "modèles" de pièges. Même limitée, cette connaissance peut être vitale dans des aventures ultérieures.

Ainsi un voleur de 4ᵉ niveau possédant 35 % de chance de trouver et désamorcer les pièges (find/remove traps) peut consacrer deux jours sous l'apprentissage de **Rat Noir** l'insaisissable, à apprendre la fabrication d'un piège "de corde et branchages libérant un arc, un filet...", à la suite de quoi il sera capable de fabriquer ce piège dans les plus brefs délais, mais surtout aura 15 % de chance supplémentaire de le détecter, soit 50 %, et même 60 % si ce piège a été placé par un "non professionnel" (autre que voleur, ranger ou chasseur expérimenté).

Un Clerc ou un guerrier faisant le même apprentissage n'y gagneront pas l'habileté du voleur, mais ayant vu fabriquer le piège, auront 15 % de chance de le détecter. Ce qui déjà n'est pas courant.



LUS de deux cents kilomètres de long, cinquante de large, **la forêt d'Yfond** coiffe un territoire tourmenté de collines et de vallées étroites, coupées de ravins et de gorges où filent des torrents impétueux. Les ponts y sont rares et les routes peu fréquentées, car outre les brigands, on y rencontre des êtres étranges (quelques bandes de Kobolds, mais aussi des monstres rares et solitaires, vivant dans la forêt ou dans les cavernes naturelles creusées par les cours d'eau). Les arbres y sont tous extrêmement âgés, les troncs énormes et les racines tumultueuses interdisant le passage de routes larges, parfois même d'un simple chemin.

Quelques voies d'accès s'infiltrent tout de même dans cette masse végétale, reliant la ville d'Yfond, au nord, aux cités d'Ylous et Alnaad, sur le fleuve Serpent. Bien que ces routes raccourcissent le voyage de plusieurs centaines de kilomètres, la plupart des voyageurs préfèrent emprunter la route plus sûre qui longe la côte par le port de Ar-Hav. Seuls les fous, les téméraires, ou ceux qu'un cas de force majeure oblige, osent braver la sombre forêt...

Kyorn-le-Rôdeur

La route qui traverse le bois serpente entre les chênes millénaires, longe des torrents à flanc de parois, contourne les pieds d'à-pics vertigineux. A chaque virage peut surgir le visage diabolique de **Kyorn-le-Rôdeur,** accompagné de sa bande de pillards. En fait, les seules chances pour un convoi de ressortir de l'autre côté de la forêt sont :

— soit une escorte ou des défenses cachées telles que les brigands considéreront que le jeu n'en vaut pas la chandelle (mais alors il faut défendre la moindre richesse comme si c'était le trésor royal),

— soit la chance qu'un butin important ou simplement l'envie d'un peu d'action aient attiré Kyorn et toute sa bande dans d'autres contrées.

Nous disons *toute* sa bande, car **Kyorn** a rassemblé sous son autorité plusieurs petits groupes de brigands qui reprennent parfois leur autonomie le temps d'une rapine. Aussi est-il possible, en traversant cette maudite forêt et alors que **Kyorn** a été signalé à des jours de là, de tomber sur une embuscade, de moindre force certes, mais connaissant bien les lieux.

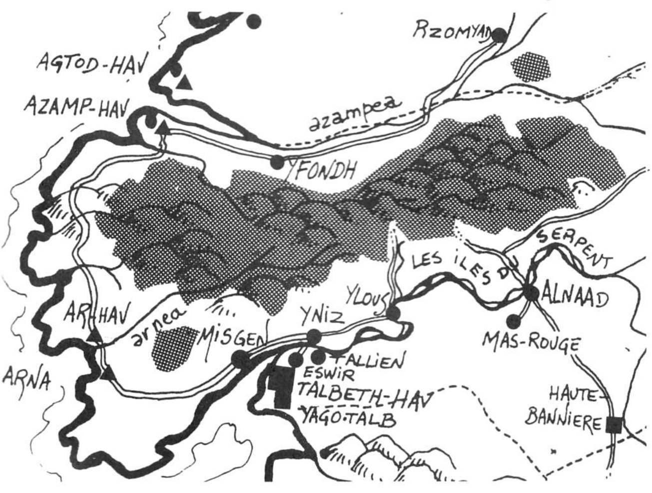
Jeska-des-pièges

est aussi surnommée **Rat Noir,** et si les joueurs n'ont pas lu ce texte, le Maître de Jeu pourra les amener à croire qu'il s'agit d'un homme.

Rat Noir mène fréquemment ses propres raids en dehors de sa collaboration à la bande de Kyorn. **Jeska** est petite et menue, souple et agile comme un fauve, et meurtrière comme lui, mais de plus habile au lancer et au tir. Inutile d'espérer un lendemain si l'on est au bout de son arbalète, et plus d'une fois son poignard a volé à plus de cinquante mètres et cueilli une vie à l'arrivée.

On raconte qu'elle fit autrefois partie de la guilde des Assassins et que, condamnée pour avoir manqué à une règle quelconque, elle tua tous ceux qui furent chargés de l'exécuter et assassina le Maître de la guilde qui l'accusait. On dit aussi que ***Rat Noir** va là même où la peste en personne ne saurait entrer.*

Cependant, la rumeur qui pourra venir aux oreilles des aventuriers dit que parfois, **Rat Noir** enseigne ses secrets à ceux qui le méritent par leurs capacités déjà prouvées et qui la payent de son enseignement...



Ce paiement étant de faire partie de sa bande durant le temps que durera l'apprentissage, ainsi qu'un "apport personnel" destiné à montrer sa volonté d'être un "élève" sérieux. Les personnages ayant des aptitudes naturelles ou magiques dans le domaine des pièges pourront profiter de son enseignement, mais nous verrons plus loin qu'en fait seuls les guerriers ne gagneront rien à ce marché.

Et encore "rien" n'est pas exact car l'expérience s'acquiert vite au contact de **Rat Noir,** et si un groupe d'aventuriers reste identique d'une fois à l'autre, tout le monde y gagnera dans les aventures futures.

Le meilleur moyen de rencontrer **Rat Noir** est de préparer son voyage sans cacher ses intentions (il ne s'agit pas non plus de le crier sur les toits), et de s'enfoncer dans la forêt d'Yfond. Le célèbre brigand finira bien par se manifester. Mais il est à parier qu'il s'amusera à fournir quelques épreuves aux personnages, pour les jauger, avant de se montrer. Ces épreuves pouvant d'ailleurs parfois être tout simplement les laisser se débrouiller avec une des créatures de la forêt ! De plus, rien n'interdit que les personnages ne tombent sur une autre bande qui en voudrait à leur bourse...

Si les aventuriers ont l'air de plaire à **Jeska-des-pièges,** celle-ci leur proposera le marché suivant : Les personnages accompliront un raid avec elle et ses hommes. Au retour, elle commencera à leur apprendre à fabriquer et à détecter les pièges. Lorsque les personnages estimeront avoir appris ce qu'ils désirent, ils pourront quitter la bande, mais tant que durera leur marché, ils devront faire partie de toutes les missions.

La technique habituelle de **Jeska** est de venir à pied d'œuvre escortée de ses hommes, puis devant le passage secret ou le mécanisme qui la sépare encore de son butin, elle opère seule. La présence dans le groupe de voleur ou de magicien va lui permettre de s'attaquer à du gibier inhabituel, et elle devra faire quelques entorses à ses usages...

Elle est entourée de dix guerriers, tous des colosses maniant la hache et l'épée longue, ainsi que l'arbalète ou l'arc. Ils ne sont rien sans leur chef, mais c'est surtout l'admiration qu'ils lui portent qui est la cause de leur loyauté. **Jeska** est elle-même loyale envers tous ceux de sa bande, quelques soient par ailleurs ses sentiments.



AIS place à l'aventure avec ces trois sujets de raids que les aventuriers auront sans doute à accomplir durant leur complicité avec la bande de brigands. Ce ne sont pas, bien sûr les seules actions que **Jeska** tentera durant leur intégration à sa bande, mais ces thèmes serviront de guides. Le Maître de Jeu pourra y ajouter des petites incursions dans des villages non mentionnés sur les cartes, plus faciles à inventer.

Signalons que **Jeska** ne s'attaque en général qu'aux nantis les plus en vue, ce qui ne devrait gêner que les personnages de moralité "Bon Loyal" (Lawful Good).

RAID N° 1 : Le convoi

Jeska entretient son réseau d'espions dans tous les points stratégiques des villes alentours. Ce sont en général des enfants, ou des voleurs ayant l'œil et l'oreille aux aguets dans les lieux mal famés. C'est l'un d'eux qui ramènera les informations suivantes : Une marchandise dont on ne connaît pas la nature est arrivée la veille à Yfond. Le bateau qui la transportait était suffisamment petit pour pénétrer dans l'estuaire, mais il venait visiblement de haute mer, peut-être des îles Pourpres, dans le lointain Ouest. Sa cargaison est attendue de toute hâte en Alnaad, une hâte telle que ses commanditaires préfèrent qu'elle traverse la forêt d'Yfond pour gagner quelques jours. (Il semble que ces commanditaires évitent toute publicité autour de cette cargaison, et préfèreraient la voir volée que découverte malencontreusement par un représentant des autorités.)

La route la plus courte traversant la forêt n'autrorisant pas le passage du moindre véhcule à roues, la marchandise sera répartie entre trois litières portées par deux mulets chacune. L'escorte (mais ce chiffre est une information de seconde main) serait de douze guerriers et six archers et, ce qui est rare, un magicien (ou un illusionniste).

Si les joueurs n'ont pas déjà lu ce scénario, le MJ pourra les surprendre par une escorte supplémentaire de deux rangées et un voleur, marchant en avant de quelques heures, et portant avec eux deux oiseaux messagers (pigeons ou rapaces).

Vus les châtiments promis s'ils laissaient échapper leur cargaison, les hommes de l'escorte se battront jusqu'à la mort. En cas d'attaque, ils se regrouperont et les guerriers feront une carapace de leurs boucliers derrière laquelle les archers pourront s'abriter, et le magicien préparer ses sorts.

Le Maître de Jeu trouvera en fin de module quelques personnages

types (guerriers, etc...) qui lui permettront de créer plus aisément les Personnages Non Joueurs de ces aventures.

Butin : nous ne donneront pas, pour que les joueurs n'en aient pas la "prescience", le contenu exact des caisses du convoi. Le MJ les déterminera en considérant que : les commanditaires y tiennent beaucoup, ont maintenu un profond secret autour, et sont très pressés de les recevoir. Il s'agit donc certainement d'armes très spéciales, voire d'objets magiques importants, car les hommes d'Alnaad sont connus pour leurs intrigues et leurs façons "brutales" de résoudre leurs problèmes, commerciaux ou politiques.

Suivant le niveau auquel le MJ situera les hommes de l'escorte, (niveau 3 à 6 en terme de D&D), la valeur du butin total variera de 3 000 à 20 000 pièces d'or.

Les caisses seront de métal ou de bois dur, et seront toutes piégées de diverses manières.

Jeska accordera, selon son humeur, environ un cinquième de la prise au groupe d'aventuriers.

C'est elle qui organisera la tactique de l'embuscade à laquelle les personnages devront se plier, à moins qu'un des aventuriers possédant un charisme élevé ne la convainque de leurs capacités. Auquel cas elle leur indiquera sa tactique et leur laissera l'initiative.

Le lieu sera de préférence une gorge ou l'un des ponts de bois, assez précaires, qui franchissent les ravins... Il faut deux jours pleins pour traverser la forêt.



RAID N° 2 : Les chiens de Mussien

Devant les reproches constants des seigneurs quant à l'impossibilité de traverser la forêt d'Yfond, **Khalidan,** roi d'Alarian, charge parfois son chef de la police, **Mussien,** d'organiser une opération de "nettoyage" et de rendre sûres les quelques routes qui s'enfoncent dans le bois maudit. Aubaine pour les brigands de la forêt car les forces de **Mussien** sont plus adaptées à la lutte en ville, et jusqu'à présent ces actions n'ont fait que permettre aux pillards de se réapprovisionner en armes en ramassant celles des soldats tués.

Afin d'économiser ses hommes, **Mussien** à attendu pour lancer l'opération, que **Kyorn-le-Rôdeur** soit signalé très loin de là, pensant que les quelques brigands restant constitueraient une proie facile pour ses sbires.

Seuls les capitaines constituent des gibiers intéressants, pour les brigands, car ils portent des armes de valeur incrustées de pierres précieuses.

Le problème sera donc de se débarasser des hommes de troupe ce qui ne sera pas évident car ils pourront être de cinquante à trois cents, et bien qu'handicapés par le fait de combattre dans des ravins, des fourrés inextricables, ou des marais truffés d'arbres géants, ils représentent une force considérable.

La tactique de **Jeska-des-pièges** pourra être :

— soit de s'adjoindre l'aide d'une autre bande, mais il faudra alors partager le butin.

— soit de harceler les soldats pour les attirer à sa suite dans la forêt plus profonde, et les amener à tomber sur le repaire d'une horde de monstres comme on en trouve dans les zones les plus sordides de cette région. Mais il faudra quand même s'aventurer vers ce repaire pour y attirer les "chiens de Mussien", ce qui n'est pas sans risque, et si les capitaines aux armes convoitées sont occis trop près du repaire de monstres il sera également dangereux d'aller les y récupérer. Mais le jeu peu en valoir la chandelle si certains des officiers se révèlent posséder des épées magiques ou tranchantes comme des lames (sharpness) en plus de la valeur des armes et armures décorées de rubis et d'émeraudes.

Mais attention à ne pas utiliser comme piège des monstres qui apprécient ces objets de valeur et qui les emporteraient avec eux au fond de leurs repaires souterrains.

RAID N° 3 : Les racines d'Yfond

Yfond est construite au fond d'un estuaire, sur les bords du fleuve Azampéa. Bien que plus claire aux abords de la ville, la forêt qui porte son nom s'arrête à quelques dizaines de mètres de ses murailles. Yfond est une ville ancienne, et riche.
Jeska-des-pièges y a déjà fait quelques incursions, mais n'a jamais pu atteindre les caves gorgées d'or des riches commerçants, trop bien dissimulées. Qui plus est, celle qu'on surnomme **Rat Noir** a plusieurs vieux ennemis dans cette cité, des ennemis dangereux car capables de la reconnaître même sous un de ses déguisements.

Or certaines légendes font état de souterrains secrets reliant des caves de la ville au cœur même de la forêt d'Yfond. Ces souterrains existent-ils ? Où s'en trouvent les issues ? **Jeska** possède quelques informations mais n'a jamais eu l'occasion de faire des recherches sérieuses.La présence des aventuriers lui fournit cette occasion. Mais l'entreprise est périlleuse, car en dehors des risques naturels d'effondrement de ces boyaux souterrains millénaires, qui sait quels pièges encore actifs guettent ceux qui oseraient y pénétrer ? Et même si aucune créature n'y est entrée depuis des siècles, quels démons, quels morts-vivants auront attendu d'une patience inhumaine qu'une victime se présente ?

Mais si les personnages "apprennent" rapidement et semblent décidés, **Jeska** leur décrira les richesses naturelles et magiques que peut leur rapporter l'expédition, et leur association sera peut-être plus efficace que les pièges tendus aux intrus.

En tout cas, si l'aventure tente les personnages, quelle alliance leur serait plus utile que celle de **Jeska-des-pièges,** qui pourra utiliser là ses leçons d'enfance de la religion Lindo (voir CB N° 13).

Fille d'un important prêtre de la religion Lindo (voir CB 13) elle fut orpheline peu après sa naissance et élevée dans un temple où était enseignée une discipline semblable en certains points aux arts martiaux. En dehors de sa précision aux armes de lancer, **Jeska** en a retiré une sorte de sixième sens lui permettant de détecter le danger avec 80 % de chance, que ce soit dans un lieu ou devant un objet, une porte, et que ce danger soit naturel ou magique.

En terme de D&D, **Jeska** est d'alignement loyal neutre ; sa loyauté allant à un idéal connu d'elle seule, ses réactions peuvent parfois surprendre. Ses guerriers sont de moralités diverses mais seront considérés comme loyaux neutres tant qu'ils sont sous les ordres de **Jeska-des-pièges,** alias le **Rat Noir.**

Pièges et mécanismes "courants"

Les pourcentages pour chaque type de piège indiquent le chiffre à *ajouter* aux capacités naturelles du personnage à trouver les pièges et mécanismes secrets en général, s'il est confronté à ce **type de piège précis** alors qu'il a appris à le détecter sous l'enseignement **de Jeska-des-pièges.**

TA signifie Temps d'apprentissage, délai que mettra le personnage à digérer son nouveau savoir et être capable de l'appliquer (en jours).

Si un piège a été installé par un non-professionnel (ceci peut arriver dans la nature) ou si un piège mécanique a fonctionné de nombreuses fois sans être "entretenu" les élèves du **Rat Noir** auront 10 % de chances supplémentaires de le détecter.

PIEGES NATURELS

Fosse :

— Pouvant tromper un être inintelligent : TA 1/2 J. ; % + 20.

— Pouvant tromper un être intelligent : TA 3 J. ; % + 10.

— La garnir de pointes efficaces (pouvant tuer d'un coup un personnage faible ; en 1D6 + 3 en terme de D&D) : TA 2J. ; % —.

— Déclencher un piège à partir d'éléments simples, cordes et branchages :

— Pour libérer un arc, un filet, ouvrir la cage d'un animal dangereux : TA 4J. ; % + 15 %.

— Pour lancer un couteau avec précision (ou plusieurs) : TA 5 J. ; % + 15 %.

PIEGES MECANIQUES (bois travaillé, chaînes, métal, pierre etc).

A) Sur petits objets (serrure, boite, coffre, armure, etc)

— Aiguille dans le mécanisme : TA 10 J. ; % + 10 %.

— Mini-arbalète ou arme sur ressort dans l'objet piégé : TA 18 J. ; % + 10 %.

— Piège à gaz toxique ou hypnotique : TA 8 J. ; % + 20 %.

— Retardateur ou répétition des trois pièges précédents : TA 10 J. ; % + 25 %.

— Piège contenant un animal : deux produits permettent, le premier de plonger l'animal en catalepsie pour plusieurs mois si nécessaire, le second (dans une ampoule qui se brise quand on ouvre l'objet piégé) de réveiller instantanément l'animal. Ces produits sont coûteux et complexes à fabriquer. Un animal peut être laissé dans un piège sans ce système, mais deviendra trop faible pour attaquer au bout de huit jours si c'est un petit mammifère, trois semaines pour un serpent, ou une araignée ; TA 15 J. ; % + 20 % (mammifère) + 10 % (serpent, insecte, araignée).

Exemple d'arme sur ressort (2ᵉ catégorie ci-dessus) : Chaque arme de Jeska contient un mécanisme dans sa poignée. Une petite pierre semi-précieuse sert de sécurité. Si l'on utilise l'arme sans presser constamment cette "sécurité", au premier choc, la poignée libèrera deux lames s'ouvrant brutalement comme des ailes d'insecte. Si la victime est protégée par des gants de métal, elle aura simplement les doigts brisés (incapacité d'utiliser cette main durant 50 jours). Dans tous les autres cas, les doigts sont coupés nets.

B) Sur objets divers déclenchant un mécanisme à distance, mais non cachés dans l'architecture : (matériel : fil de soie très fin et clou en "U" pour transmettre le déclenchement) : TA 4 J. ; % + 25 %.

C) Sur objet divers et avec mécanismes inclus dans l'architecture. Ce sont les plus longs à fabriquer, puisqu'il faut construire une habitation autour du piège ! En général, seuls des personnages puissants ou ayant de grands secrets à garder font l'effort de ces défenses. Comme nous l'avons signalé plus haut, un tel piège dissimulé dans la maçonnerie, finit par être remarqué par un œil exercé si ce mécanisme a fonctionné de nombreuses fois. (Remarquer ne veut pas forcément dire savoir utiliser ou désamorcer : si le personnage essaie, tirer à son pourcentage de chance normal).

D'autres pièges moins détectables font partie de cette famille, ce sont les défenses magiques, qui ne pourront être installés que par des magiciens.

— Piège grossier (mu par corde et poulie à bois). Ces pièges ont des mécanismes imparfaits et se dérèglent. Ce sont surtout des trappes à simple bascule donnant sur des fosses ou des oubliettes : TA 20 J. à 30 J. (problèmes d'architecture !) ; % + 20 %.

— Pièges sophistiqués. (mus par chaînes ou même engrenages, ou encore utilisant l'énergie hydraulique ou des systèmes de ressorts). Ces mécanismes sont extrêmement coûteux et complexes et ne se rencontrent que chez des personnages puissants, d'autant que leur mise en place difficile pose des problèmes pour en tenir l'existence secrète (tout le monde ne peut pas occire sa main-d'œuvre comme le faisaient les pharaons).

On rencontrera surtout ces pièges dans les demeures de magiciens et dans les lieux de culte.

Quelques-uns de ces pièges sont quand même plus fréquents, ce sont :

— Les passages secrets : 1 en bois, sur une cloison : TA 10 J. ; % + 10 %.

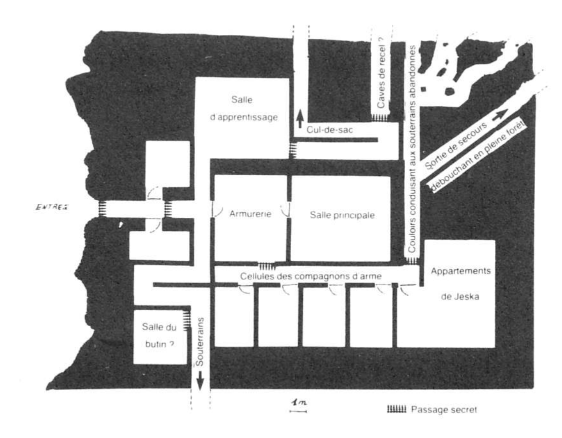
— Les mouchards accoustiques, qui permettent à une personne située assez loin d'entendre les conversations tenues dans la demeure. Il faut savoir qu'en général, si plusieurs pièces peuvent être surveillées, les conduits arrivent tous dans une chambre unique (chambre d'écoute) et que l'entrée du son a souvent l'apparence d'un cornet. Une cheminée fait très bien l'affaire, sauf si on y fait du feu ! : TA 2 J. ; % 15 %.

En dehors des personnages instruits par **Jeska**, les chances de base d'un aventurier normal pour détecter ces " mouchards" sont nulles (0 %).

— Autres types de pièges élaborés : TA variable (ces pièges sont tous différents) : % + 10 %.

Didier Guiserix.

la tanière de Jeska



Jeska des pièges dit "Rat Noir"

Quelques caractéristiques :

F = 14, I = 16, S = 16, C = 13, D = 18, Ch = 17
Réaction attaque : + 3
Ajustement défense : – 4

Toutes capacités de Voleur du 15ᵉ niveau plus certaines caractéristiques propres aux Assassins, notamment l'espionnage. Jeska refuse d'utiliser le poison mais son arsenal personnel est très diversifié. Il se compose en outre de l'élément primordial de ses activités de passe-murailles : une trousse de petits instruments perfectionnés pour bricoler serrures et autres mécanismes. Outre son poignard favori passé dans sa ceinture, elle cache une dague effilée dans sa botte. Dans une bourse, elle recèle des petites délicatesses à l'égard des "chiens de Mussien" : des collets, si fins... si résistants... si invisibles... Sa dernière acquisition est une petite arbalète maintenue sur toute la longueur de son avant-bras droit et qui tire ses carreaux à 20 mètres. Même désarmée, Jeska reste une adversaire redoutable, agile et rompue au close-combat. Toutefois elle ne dédaigne pas les anneaux de protection, elle en possède trois : résistance au feu (fire resistance), protection contre les chutes (Feather Falling), contre la magie.

L'alignement de Jeska des pièges ne peut être défini dans les termes rigoureux de D & D, il se rapproche toutefois du loyal neutre (lawful neutral).

OFFICIERS

Classe d'armure : 2

Mouvement : 12" (ou à cheval)

Dés de vie : 5 (5ᵉ niveau)

Points de vie : de 35 à 45

Nombre d'attaques : 1

Alignement : Loyal mauvais *(Lawful Evil)*

Dommages/attaque : épée longue : 1 à 8 ; (une épée magique + 1 : 2 à 9) ; (une hache magique + 2 : 3 à 10)

KOBOLDS (mm p. 57) (environ 200 à 100)

Classe d'armure : 7

Mouvement : 6"

Dés de vie : 1/2

Points de vie : de 1 à 4

Nombre d'attaques : 1

Alignement : Loyal mauvais (attaqueront tout intrus).

Dommages/attaque : 1 à 24 ou 1 à 6 avec épée.

Les Kobolds attaquent de **nuit** car ils fuient la lumière du jour. Un raid nocturne peut tuer jusqu'à 50 des gardes ou ... les personnages.

SOLDATS (50 à 300)

Classe d'armure : 5

Mouvement : 12"

Dés de vie : 3 (3ᵉ niveau)

Points de vie : de 10 à 25

Alignement : Loyal mauvais

Dommages attaque : Pique : 2 à 7, Arc : 1 à 6, Epée : 1 à 6

Pour les grands nombre de combattants, deux solutions : simplifier en prenant un soldat "moyen" (15 HP) répété à 50 exemplaires, ou bien "tirer" par exemple 25 soldats différents et les jouer deux fois chacun. Ex :

Soldat nº	1	2	3	4	5
HP	14	13	18	13	15
Arme	P	A	E	P	A

(A = arc, P = pique, E = épée courte)

Lorsque 3 est mort, on le rejoue (par ex.).

(Si vous avez quelques problèmes pour gérer ce genre de scène, reportez-vous à notre premier article sur les *figurines fantastiques*, page 24).

Et pour conclure, un petit échantillon de trappes diverses qui serviront d'aide-mémoire aux Maîtres de Jeu.

Voir aussi «Grimtooth's Traps» dans les Nouvelles du Front

Mode de déclenchement

■ Le déclenchement se trouve sur le lieu du piège : cas du filet tombant sur les victimes et des armes de jet, arc, arbalète, baliste...

■ Le déclenchement se trouve au bout de la zone d'action, ne fonctionnant que quand la première personne d'un groupe s'est suffisamment engagée ; cas de plusieurs armes de jet en batterie ou tirant successivement, ou des agressions couvrant toute une zone : gaz toxique, huile enflammée, inondation ou ensevelissement sous le sable. Ces mécanismes n'ont de déclencheur que d'un côté et ne fonctionnent que si les intrus arrivent dans le sens où on les attend !

■ Le déclenchement ne survient que si un personnage viole une limite précise (lieu sacré, objet de culte, tombeau, trésor). Ces pièges sont souvent de nature magique, mettant en mouvement des auxiliaires mus par des sorts tels que golems, squelettes, etc...

■ Le déclenchement ne survient que dans un cas particulier : par exemple un personnage introduit une mauvaise clé dans une serrure qui va fonctionner mais aussi amorcer un mécanisme ou une alarme. Cas des défenses magiques qui entrent en action quand le porteur d'un objet magique précis pénètre dans le champ du sort, ou encore quand passe un aventurier ou un monstre d'alignement déterminé par le poseur du piège.

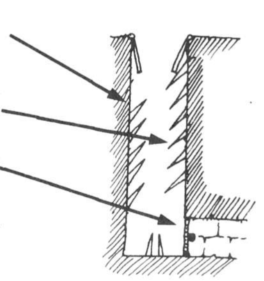
Type de pièges

■ **Fosse :** pointes empalant la victime durant sa chute.

Pointes empêchant de hisser la victime vers le haut.

Accès permettant de récupérer la victime.

Nota : ce genre d'accès n'existe pas dans les cas où la victime est intégralement détruite (acide, antre de dragon).



■ Piège à sable ensevelissant les victimes :

■ Piège à sable emprisonnant les victimes : trappe d'accès hors de portée des victimes (5 à 6 m de haut). A moins de disposer d'une réserve de sable ou de rochers, et d'une fosse immense où évacuer ce matériau après usage, ces pièges sont du type "ne sert qu'une fois" !

S : sable

D : déclencheur.

Pièges déclenchés par le passage d'un personnage sur une dalle.

■ Bloc de pierre de plusieurs tonnes, (mais le passage devient impraticable), sphère de pierre ou de métal (écrase tout puis continue sa course en libérant le passage).

■ Flèches ou lances sortant d'orifices dans les murs ou le plafond, ou tirées dans la longueur du couloir. Si le poseur du piège est censé s'attendre à la visite d'intrus en armure ou de monstres résistants, il aura placé une arbalète géante dans la longueur du couloir, tirant plusieurs traits d'un coup (redescendre la classe d'armure de 4).

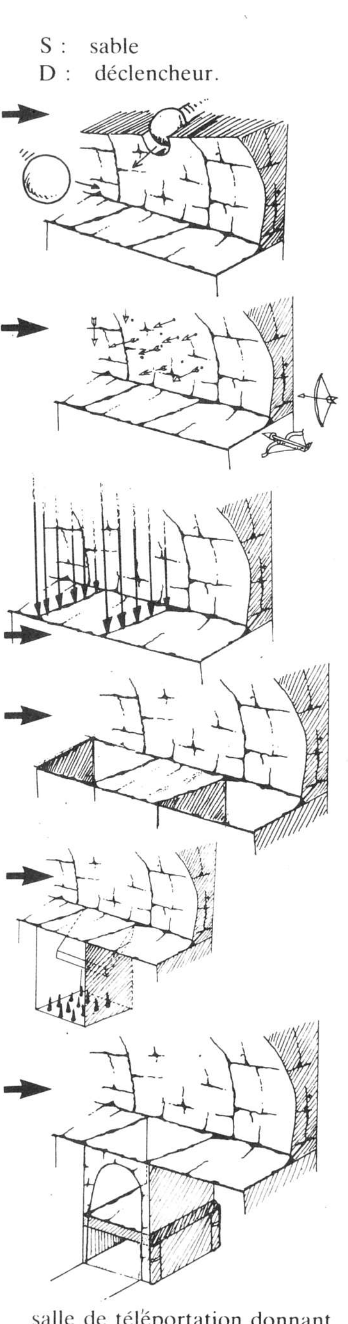
■ Grille ou mur surgissant des parois et interdisant d'avancer ou bien de reculer ou encore les deux à la fois. Ecrase le personnage qui s'interpose, se bloque à partir d'une classe d'armure magique de -1. (également mur de flammes).

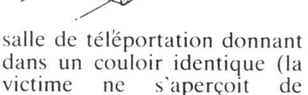
■ Fosses ouvrant de l'un ou des deux côtés de la dalle. Trop larges pour sauter, elles donnent en général sur une oubliette sans issue.

Fosse garnie de pointes, dégâts pouvant tuer du premier coup un personnage faible (1 & 6). Les pointes peuvent être en bois (inoffensives contre une armure de métal) ou en métal, et éventuellement empoisonnées.

■ Dalle de déclenchement descendant ou montant vers un autre niveau ; ce peut être une pièce entière qui joue le rôle d'ascenseur.

■ Tunnel (ce peut être un "toboggan" de plusieurs dizaines de mètres) débouchant sur l'antre d'un monstre puissant (dragon) ou d'un groupe redoutable (fauves, trolls, etc.)





Ces exemples sont extrapolés à partir du paragraphe, hélas bien court, "Traps Tricks & encounter", du Player Handbook de TSR. (p. 103). Le DM Guide, p. 216, signale également les divers effets des gaz, les vents porteurs de flammes ou d'acide, les escaliers se transformant soudain en toboggans, les pièces s'inondant d'eau ou d'acide, les portes à sens unique, et bien sûr les pièges magiques, "lightning bolts" issus des murs ou d'une statue, plancher illusion cachant une fosse, salle de téléportation donnant dans un couloir identique (la victime ne s'aperçoit de rien)...

N'oubliez pas que lorsqu'un personnage détecte un mécanisme de piège, il se peut que celui-ci soit conçu pour ne pas être désamorçable de cet endroit. De même, le personnage ne pourra pas, même s'il a repéré le déclencheur, connaître la nature exacte du piège qui va surgir. Sauf cas évident. Enfin il est rarement possible de désarmorcer un mécanisme mis en marche.□

En chasse, Mister Zap



J'EN vois, là, parmi vous, que quelques "formalités scolaires" séparent encore de l'époque bénie des vacances. Aussi, pour ne pas entraver vos efforts intellectuels, le mini-jeu de ce numéro sera un court délassement à la *Snit's revenge,* que vous pourrez même disputer avec un ou une de vos proches que usuellement les "ouarguèmes" et les "jeux drôles" effrayent.

Pour jouer, prenez deux joueurs, dont vous par exemple, et deux dés ; découpez la planche de pions de la page 45 et collez-la sur du carton fort, ou mieux sur du Kadapak (en vente dans les magasins spécialisés arts graphiques) et découpez-les.

La disposition des pages est telle que vous pourrez consulter les règles en cours de partie, mais il est conseillé de les lire avant de disposer les pions sur le plateau de jeu de la page 47.

But du jeu

Vous et votre adversaires êtes les gardiens millénaires de la Ténébreuse divinité Ixatklschcotlaa-Ahngar-Tzo, qu'on pourrait traduire par "l'œil". Mais, comme dit Sartre, "l'enfer, c'est les autres", et ces millénaires n'ont pas amélioré vos rapports avec l'autre gardien. Vous êtes certain que l'infâme individu prépare quelque mauvais coup pour vous évincer et rester seul et incontesté "Gardien de... de l'œil". Il vous vient même à l'idée que, ne pouvant lui-même vous tuer (car l'œil, votre Maître, qui repose dans le sanctuaire du niveau 7 du Temple, châtierait immédiatement le coupable d'horrible façon), votre ennemi pourrait bien avoir soudoyé un Zargh, magicien-guerrier du monde extérieur pour venir accomplir cette besogne. Bien sûr vous disposez de vos Klargoyrls, créatures cauchemardesques à vos ordres vivant dans les couloirs du temple, et qui en principe détruisent tout intrus ; mais on dit que les Zarghs sont très puissants et l'inquiétude vous ronge.

Votre décision est prise, et par messager secret, vous louez vous aussi les services d'un Zargh pour détruire votre infernal adversaire avant qu'il ne triomphe par traîtrise...

Déroulement du jeu

Tirez au hasard, comme aux échecs, qui des deux joueurs aura le gardien blanc ou le gardien noir, et placez votre gardien sur la case du niveau 6 qui porte le signe G (Gn, gardien noir ; Gb, gardien blanc). Placez votre pion Zargh (Z) sur la case portant un Z, niveau 1. (Zn, Zargh noir ; Zb, Zargh blanc). Disposez vos Klargoyrls dans le couloir du niveau 4, cases grises marquées d'un K (Kn, Klargs noirs ; Kb, Klargs blancs). Le joueur blanc commence, et le jeu finira donc par le tour du joueur noir.

Chaque joueur bouge toutes ses pièces, et peut résoudre ses combats quand il veut, au cours de ses mouvements ou à la fin, l'important étant que chaque pièce ne combatte qu'une fois durant un tour (deux fois pour le Zargh).

Puis c'est à l'autre joueur de faire de même.

Un tour complet comprend donc déplacement et combat du joueur blanc puis déplacement et combat du joueur noir.

Le gagnant est celui dont le Zargh parvient à tuer le gardien adverse et à pénétrer dans le sanctuaire du niveau 7 par la porte que gardait l'adversaire.

Description des pièces, combat

N.B. : aucun combat ne peut se dérouler entre des cases reliées par un angle (pas de combat en diagonale).

1) Les Zarghs

— Les guerriers magiciens Zarghs se déplacent de 6 cases par tour.

— Chaque fois qu'un Zargh est "touché" par une attaque, il perd 1 case de mouvement par tour ; ainsi, après trois "blessures", le Zargh ne parcourra plus que trois cases par tour. Arrivé à une case par tour, le Zargh ne perd plus de point de déplacement et ne descend donc jamais à zéro (immobilité).

— Le Zargh est le seul personnage qui puisse attaquer deux fois au cours d'un tour, contre une pièce, à la suite, ou contre deux pièces, simultanément ou séparément.

— Le Zargh possède au début du jeu l'armement suivant : (le premier nombre entre parenthèses indique combien de fois on peut utiliser cette arme ou cet objet durant la partie, la deuxième parenthèse indique le résultat minimum à obtenir en lançant un dé pour que l'attaque réussisse. En dessous le coup est raté, mais l'attaque a été consommée).

Super Zap (2) (3)
Le Super Zap est un éclair magique. Tiré dans une direction, il tue tous les être sur son passage, sauf l'autre Zargh qui perd un point de mouvement, et sa portée traverse tout le temple, mais est arrêtée par le premier mur qui fait obstacle.

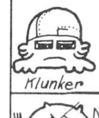
Zap standard (4) (3)
Le Zap de modèle courant est lui aussi un éclair magique, mais sa portée n'est que de quatre cases. Il tue quand même tous les êtres sur son passage (sauf, encore, le Zargh adverse).

Ordre (2) (4)
L'Ordre est un mot magique qui permet au Zargh de commander une pièce adverse, même l'autre Zargh. Si l'attaque est réussie, le joueur peut manipuler la pièce, immédiatement et juste pour un déplacement et un combat, et donc s'en servir comme si c'était l'une de ses propres pièces.

Epée (...) (3)
L'épée peut servir un nombre infini de fois. Elle ne





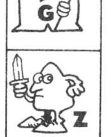


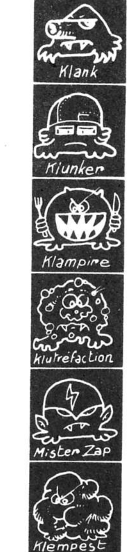












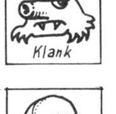
peut toucher qu'un adversaire dans une des cases adjacentes, et ne traverse bien sûr pas les murs. L'adversaire est tué, ou si c'est un Zargh, perd un point de déplacement.

Pouah ! (1) (totalement efficace)
Le pouah ! est un liquide si putride que tout être à une ou deux cases de distance meurt (sauf le Zargh, qui perd un point de déplacement). Ceci est valable pour les pièces ennemies ou amies. Le joueur annonce que son Zargh s'asperge du pouah ! juste avant le tour de jeu de son adversaire, et l'effet dure un tour complet (tour de l'adversaire, plus tour suivant du joueur utilisant le pouah !).

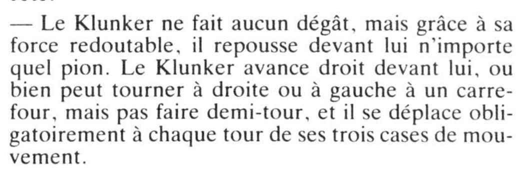
Corde (2)
La corde ne sert que lorsque le Zargh tombe dans une trappe. Ce n'est donc pas une attaque. La corde permet de ressoritir immédiatement de la trappe et de continuer son chemin comme si rien ne s'était passé, mais elle est perdue.

2) Les Klargoylrs

Chaque gardien a sous ses ordres, au début de la partie, une équipe de monstres, les Klargoyrls, ou "Klars". Les Klars étant officiellement au service du gardien ne peuvent en aucun cas attaquer le gardien adverse. Ils ne peuvent que se battre avec les Klars de l'autre gardien et bien sûr contre les Zarghs. Un Klar "touché" meurt immédiatement (on retire la pièce). Les Klars se déplacent tous de trois cases par tour, et réussissent tous leur attaque sur un résultat de 4, 5 ou 6, Klars ou gardien détruit, Zargh perdant un point de déplacement. Chaque Klar n'attaque qu'une fois au cours d'un tour, et leurs différences viennent de leur mode d'attaque :



— Le Klank tire par le nez un jet de flamme qui, s'il est réussi, grille tout sur son passage. Comme le Super Zap, sa portée est illimitée, mais un mur l'arrête.

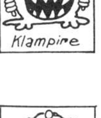


— Le Klunker ne fait aucun dégât, mais grâce à sa force redoutable, il repousse devant lui n'importe quel pion. Le Klunker avance droit devant lui, ou bien peut tourner à droite ou à gauche à un carrefour, mais pas faire demi-tour, et il se déplace obligatoirement à chaque tour de ses trois cases de mouvement.

Exceptionnellement, si le Klunker est blessé, il n'est pas retiré du jeu mais reste sur place, constituant un obstacle infranchissable.



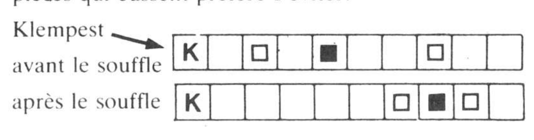
— Le Klampire attaque au contact uniquement. Il possède deux particularités supplémentaires : s'il entre en contact avec le Klutréfaction, il meurt instantanément. Par contre, son appétit lui permet le cas échéant de dévorer le Klunker, libérant ainsi le passage.



— Le Klutréfaction attaque aussi au contact, et comme on vient de le voir, il tue d'office le Klampire sans même qu'on jette le dé. Sa particularité est que, déjà putride lui-même, le pouah ! ne lui fait aucun effet, alors que lui peut très bien attaquer un Zargh couvert de pouah !

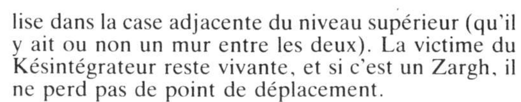


— Le Klempest, comme le Klunker, ne fait aucun dégât par lui-même, son pouvoir étant de souffler dans une direction avec une force phénoménale. Si son attaque est réussie, tous les êtres, Zarghs compris, se trouvant dans la direction du souffle se retrouvent entassés contre le premier mur qui fait obstacle, tassement qui peut amener au contact des pièces qui eussent préféré s'éviter.



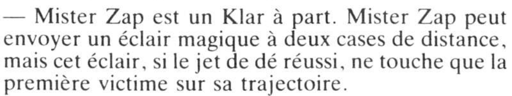


— Le Késintégrateur combat au contact. Si son attaque réussit, la victime est késintégrée et se matéria-



lise dans la case adjacente du niveau supérieur (qu'il y ait ou non un mur entre les deux). La victime du Késintégrateur reste vivante, et si c'est un Zargh, il ne perd pas de point de déplacement.





— Mister Zap est un Klar à part. Mister Zap peut envoyer un éclair magique à deux cases de distance, mais cet éclair, si le jet de dé réussi, ne touche que la première victime sur sa trajectoire.

Par contre, si Mister Zap est tué, il réapparaît dès le début du tour suivant dans une case quelconque inoccupée du niveau – 4.

Attention : si en combat un Klar touche le gardien adverse, cette agression ouverte vaudra au possesseur du Klar fautif d'être immédiatement désintégré !

3) Les gardiens

Obligés de rester à garder les portes du sanctuaire du temple de l'œil, les gardiens ne peuvent qu'attendre la venue du Zargh chargé de les assassiner... Ils possèdent tout de même une lance magique qui peut tuer le Zargh sur un jet de dé de 6 uniquement, mais qui agit au contact ou à deux cases de distance.

Les cases mystère

Ce sont les cases marquées d'une étoile. Chaque fois qu'une pièce passe sur l'une de ces cases, le joueur tire deux dés et additionne les résultats puis se reporte aux règles suivantes :

Dé : 2
Effet : Méduz : Le Zargh perd 1 point de déplacement ; toutes les autres pièces sont pétrifiées et constituent un obstacle infranchissable (à moins d'être mangées par un Klampire) jusqu'à la fin de la partie.

Dé : 3, 4, 5
Effet : Rezurex : Ce talisman magique permet, soit au Zargh de ne pas perdre de point de déplacement la prochaine fois qu'un monstre le touchera, soit à Klar de vivre une seconde fois s'il est tué. Il réapparaît alors dans une case inoccupée du niveau – 4.

Dé : 6, 7, 8
Effet : Il ne se passe, mais alors stric-te-ment rien de spécial.

Dé : 9, 10, 11
Effet : Trappe vers un niveau plus haut.

Dé : 12
Effet : L'Œil. Tout ce ramdam a attiré l'attention du maître des lieux, le fameux et ténébreux Ixatklschcotlaa-Ahngar-Tzo, qui jette sur ce niveau l'un de ses yeux espions. Jusqu'à la fin du tour et encore durant le tour suivant, l'œil surveillera ce niveau (uniquement). Durant tout ce temps, les Klars sont obligés de se battre comme si les deux clans étaient unis contre les intrus Zarghs. Si un seul des Zarghs est présent à ce niveau, tous les Klars présents à ce niveau devront l'attaquer ! (dans ce cas ils sont tous manipulés par le joueur adverse du Zargh).

Si les deux Zarghs sont présents à ce niveau, chaque clan peut attaquer le Zargh ennemi, mais les Klars ne doivent pas se battre entre eux.

Si aucun Zargh n'est présent à ce niveau, la seule réserve reste l'interdiction aux Klars de se battre entre eux.

Didier Guiserix.

NIVEAUX

-1

-2

-3

-4

-5

-6

Z_n K_n G_n -7 G_b K_b Z_b





SommairE

En breF

FIGHT FOR THE SKY

Août 1940 : l'Angleterre reste la seule puissance en guerre avec l'Allemagne. Pour la mettre à genoux, Goering lance sa Luftwaffe contre les villes anglaises. En face une poignée de pilotes bien décidés à ne pas se laisser faire !!!
Un jeu très bien organisé et qui plaira à tous les wargamers amateurs de combats aériens.

BATTLE FOR NORMANDY

6 Juin 1944 : les troupes alliées se lancent à l'assaut de la Normandie occupée. Leur objectif : la libération de l'Europe. Mais avant d'accomplir leur mission, ils vont devoir affronter l'élite des forces de la Wehrmacht et des Waffen SS.
Des plages au bocage Normand, une grande bataille et un jeu qui plaira à tous, surtout aux débutants.

VICTORY AT WATERLOO

La victoire que remportèrent les troupes anglaises de Wellington le 18 Juin 1815. Parviendrez-vous à transformer cette victoire anglaise en victoire de Napoléon. Un jeu très bien présenté, accessible à tous avec une très belle carte du champ de bataille.

INTERSTELLAR WARS

Une guerre intersidérale fait rage entre deux empires galactiques. Des règles font intervenir trois niveaux de difficulté et plusieurs scénarii sont fournis.

Tous les jeux présentés dans "Descartes" sont en vente dans les relais boutiques JD* et par correspondance.

BON POUR UN JOURNAL GRATUIT

"Descartes", le nouveau journal d'information de JD vous sera remis gratuitement dans les boutiques Jeux Descartes* ou en envoyant ce bon, accompagné de deux timbres à 1,80 F pour frais d'envoi à JEUX DESCARTES, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

nom

prénom

n° rue

code postal

ville

* voir liste page 13